

تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية على أسس *Adobe Flash CS6* لمهارات القراءة
العربية في مدرسة الثانوية الإسلامية دار العلوم سوكوهارجو

رسالة علمية

مقدمة لتكملة الشروط للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في علم التربية والتعليم
قسم تعليم اللغة العربية

إعداد : محمد سفيان

Pb 1 Acc munaqosyah
17 Maret 2021
Syaripudin basyar

رقم القيد : ١٦١١٠٢٠٠٠٧



Acc PBB II
Bab I - Bab V
18/3/2021
ditandatangani ke PBB I

كلية التربية والتعليم

بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج

١٤٤٢ هـ / ٢٠٢١ م

تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية على أسس *AdobeFlash CS6* لمهارات القراءة
العربية في مدرسة الثانوية الإسلامية دار العلوم سوكوهارجو

رسالة علمية

مقدمة لتكملة الشروط للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في علم التربية والتعليم قسم
تعليم اللغة العربية

إعداد الطالب

محمد سفيان

١٦١١٠٢٠٠٠٧

المشرف الأول : بروفيسور الدكتور شريف الدين بشار الماجستير

المشرف الثاني : الدكتور غنتور جحيا كسوما الماجستير

كلية التربية والتعليم

بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج

١٤٤٣ هـ / ٢٠٢١ م

ملخص

تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية على أساس *AdobeFlash CS6* لمهارات القراءة العربية

في مدرسة الثانوية الإسلامية دار العلوم سوكوهارجو

محمد سفيان

إن تعليم اللغة في مدرسة الثانوية الإسلامية دار العلوم سوكوهارجو إلا يستخدم الكتاب الدراسي او النصوص العربية او المجالات العربية ولم يستخدم وسائل بديلة أخرى ، خاصة الوسائل المتعددة التفاعلية على أساس *AdobeFlash CS6* لمهارات القراءة العربية . الوسائل المستخدمة في التعليم لها تأثير كبير للغاية على قدر الطلاب الذين هم اقل من المستوى الأمثل، خاصة في المهارة القراءة. لذلك ، طور الباحث وسائل التفاعلية المتعددة على اساس *Adobe Flash CS6* لمهارات القراءة لمساعدة الطلاب في تعليم اللغة العربية. مشكلة البحث في هذه الدراسة: كيف يتم تطوير وصلاحيه وفعالية الوسائل المتعددة التفاعلية على أساس *AdobeFlash CS6* لمهارات القراءة العربية لطالب الصف العاشر في مدرسة الثانوية الإسلامية دار العلوم سوكوهارجو؟

هذا البحث هو البحث والتطوير باستخدام نموذج البحث Borg and Gall مع ٧ خطوات ، وهي الإمكانيات والمشاكل ، وجمع البيانات ، وتصميم المنتج ، والتحقق من الصحة ، والمراجعة ، والاختبار ، والمراجعة. طريقة جمع البيانات في هذا البحث هي الملاحظة والمقابلات والاستبيانات وبيانات الاختبار القبلي والبعدي. والتحليل الإحصائي المستخدم لتحليل بيانات الاختبار القبلي والبعدي هو T اختبار.

نتيجة البحث وبجنتها هي (١) تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية على أساس *AdobeFlash CS6* ، بما في ذلك عرض الصور والرسوم المتحركة والقوائم التفاعلية والنص المصور وأسئلة الممارسة والأجوبة وتمارين الأسئلة المستقلة.(٢) و من خبراء المواد ٩١,٨٪ ، من تقييم الإعلام وخبراء المواد بنسبة ٩٢,٤٪. بفئة لائقة جدًا (٣) كانت استجابة مدرس اللغة العربية ٩٦٪ واستجابة الطلاب من تجربة المجموعة الصغيرة كانت ٩١,٨٪ في فئة مجدية للغاية والتجارب الميدانية تحصل على نسبة ٩١,٥٪ في فئة مجدية للغاية ، ويمكن رؤية فعالية المنتج من متوسط قيمة البيانات الأولية البالغة ٤٨ ومتوسط قيمة البيانات النهائية ل ٨٧ طالبًا من ٢٠ طالبًا على اختلاف نتائج التعلم التي تصل إلى ٣٩ مع نتائج تحليل اختبار $T_0 = ٥٨,٩ < T = ٢,١٦٨$.

لذلك فيمكن الاستنتاج أن التطوير من حيث التصميم يختلف ، من حيث المواد الكاملة ، ومن حيث اللغة التي يسهل فهمها ، فإن جدوى فريق من خبراء الإعلام والمواد بنسبة ٩٢,٤ فئة ممكنة للغاية ، كانت استجابة المعلم متحمسة للغاية واستجابة الطالب متمعة للغاية ، ومن البيانات الأولية ، تُظهر البيانات النهائية ونتائج اختبار T قيمة تقدم تبلغ ٣٩ ، وهذا يدل على فعالية عالية في تحسين نتائج تعليم اللغة العربية.

الكلمات المفتاحية : الوسائل المتعددة التفاعلية ، *AdobeFlash CS6* ، مهارات القراءة ، اللغة العربية.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jalan Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame I- Bandar Lampung Telp. (0721) 702360

موافقة

موضوع البحث : تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية على أساس AdobeFlash CS6 لمهارات

اسم الباحث : محمد سفيان

رقم القيد : ١٦١١٠٧٠٠٧

القسم : قسم تعليم اللغة العربية

كلية : كلية التربية والتعليم بجامعة رادن إنتان لامبوج الإسلامية الحكومية لامبوج

واقفة اللجنة الإشرافية

قد قام المشرف بالتصديقات حسب الضرورة وتصحيحة بحيث انه مؤهلة للمناقشة في قسم تعليم اللغة

العربية بكلية التربية والتعليم بجامعة رادن إنتان لامبوج الإسلامية الحكومية

المشرف الثاني

المشرف الأول

الدكتور غنتور جيجا كسوما الماجستير

بروفسور الدكتور شريف الدين بشار الماجستير

الرقم الوظيفي : ١٩٩٦٠٣١٠٠٣

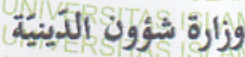
الرقم الوظيفي : ١٩٩٦٠٣١٠٠٧

معرفة

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتورة أمي هجرية، الماجستير

الرقم الوظيفي : ١٩٧٢٠٥١٥١٩٩٧٠٣٢٠٠٤



كلية التربية والتعليم بجامعة رادين إيتان الإسلامية الحكومية لامفونج

العنوان : شارع لتكول اندرو سورامين سوكرامي بندار لمونج، رقم الحاتف : ٧.٣٢٨٩ (٠٧٢١)

تمت المناقشة على الرسالة العلمية بالموضوع: تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية على أسس

المهارات: القراءة العربية في مدرسة الثانوية الإسلامية دار العلوم سوكوهارجو AdobeFlash CS6

التي كتبها اسم الطالب محمد سفيان براق القيد ١٧١٨٠٢٠٠٧ بسم تعليم اللغة العربية قد

ناقشتها لجنة المناقشة بكلية التربية والتعليم بجامعة رادين إيتان الإسلامية الحكومية لامبونج، يوم الثلاثاء

في التاريخ ٢٣ من مارس ٢٠٢١ م

لجنة المناقشة

رئيس المناقشة : بروفيسور الدكتور سلطان شهريل الماجستير

السكريتير : كندا قمرية الماجستير

المناقشة الأولى: الدكتور روماداني ساغالا المجستير

المناقشة الثاني: بروفيسور الدكتور شريف الدين بشار الماجستير

المشرف

عميد كلية التربية والتعليم

الأستاذة الدكتور الحاجة نرفا ديانا، المحاضرة

1973. 12/11/1988. 32. 2

شعار

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) أَفَرَأَ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥) ... (سورة العلق : ١-٥)

Artinya :

1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan
2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah
3. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah
4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam
5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya¹

¹ TafsirWeb, "Surat Al-Alaq 1-5", <https://tafsirweb.com/37630-quran-surat-al-alaq-ayat-1-5.html> diakses pada 21 Desember 2020 pukul 19:06 WIB.

إهداء

تقدم هذه الرسالة للباحث:

١. الأب الحبيب هادي منصور والأم الحبيبة كارلينا اللذان الرحمة يشجعاني ويدعواني

دائما على نجاحي.

٢. أخي العزيز خير الرزقين وسيرجل معارف الهدى اللذان يقدماني الحماسة والنشاط

والدعاء.

٣. زملائي المحبوبين بجامعة رادين إيتان الإسلامية الحكومية لامبونج.

ترجمة الباحث

اسم الباحث محمد سفيان ولد قي التاريخ ٥ أبريل ١٩٩٨ في تريتونكال موليا ثمرة حب من زوجين هادي منصور وكارلينا. الباحث هو الطفل الأول لثلاثة أشقاء.

بدأ تعليم الباحث في التعليم الابتدائي في المدرسة الإبتدائية الحكومية ٣ في تريتونكال موليا. ودرسته المتوسطة في المدرسة المتوسطة نور الهداية راوا راجو، ثم تابع إلى المدرسة الثانوية العليا في المدرسة الثانوية دار العلوم سوكوهارجو وانتهى في عام ٢٠١٦. في عام ٢٠١٦ واصل الباحث تعليمه بجامعة رادن انتان لامبونج الإسلامية الحكومية في كلية التربية والتعليم على قسم تعليم اللغة العربية.

في عام ٢٠١٩ ، أجرى الباحث KKN في قرية مكار جايا، مرباو ماتارام لامبونج الجنوبية. ثم ينفذ الباحث أيضًا ممارسات الممارسة الميدانية (PPL) لتعلم كيفية تطبيق العلوم التي يمتلكها الباحث في مدرسة المدرسة الخاصة الخاصة أنور بندر لامبونج.

كلمة شكر وتقدير

الحمد لله رب العالمين بالشكر إلى الله على جميع النعمة والهداية وقوته التي قد أعطى الباحث حتى تقدر على إتمام هذه الرسالة العلمية هذه الرسالة العلمية تطوير وسائل المتعددة على اسس *Adobe Flash CS6* لمهارات القراءة العربية في مدرسة الثانوية دار العلوم سوكوهارجو. والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين، سيدنا محمد وعلى لآله وأصحابه أجمعين ومن تبعهم بإحسان إلى يوم الدين.

وفي كتابة هذه الرسالة العلمية حصل الباحث على كثير المساعدات من جميع الأطراف ومن مشرف هذه الرسالة العلمية خصوصا. فبهذه المناسبة أن يقدم الباحث جزيل الشكر إلى سادات الأفاضيل:

١. السيد الأستاذ الدكتور احلاج محمد مكر، ادلاجستري كمدير جامعة رادين انتان الإسلامية الحكومية لمبونج.
٢. السيدة الأستاذة الدكتورة نيرفا ديانا، الماجستير، كعميدة كلية التربية والتعليم بجامعة رادين ١ إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج.
٣. السيدة الأستاذة الدكتورة أمي هجرية، الماجستير كرئيسة قسم تعليم اللغة العربية، والأستاذ.
٤. السيد الأستاذ بروفيسور الدكتور شريف الدين بشار الماجستير، كالمشرف الأول والأستاذ الدكتور غنتور جحيا كسوما الماجستير كالمشرف الثاني اللذان يقدماني التوجيهات والإرشادات حتى أتممت، قدر هذه الرسالة العلمية.
٥. جميع المحاضرين والمحاضرات في قسم تعليم اللغة العربية اللذين أعطوني علوما ومعرفة ٤ مدة الدراسة.

٦. رئيس المدرسة ونائب المنهج الدراسي وأعضاء المدرسين في مدرسة الثانوية دار العلوم

سوكوهارجو الذين ساعدوني في إتمام هذه الرسالة العلمية

٧. جميع الأصدقاء العرب لعام ٢٠١٦ الذين ساعدوني ، رافقوني وشجعوا بعضهم البعض.

٨. جميع الأطراف التي ساعدت ولا يمكن كتابتها واحدة تلو الأخرى . يأمل الباحث أن يستجيب الله سبحانه وتعالى لجميع طيبة وإخلاص جميع الأطراف في المساعدة على إكمال هذه الأطروحة.

رجى الباحث الانتقادات والاقتراحات لتكميل هذه الرسالة العلمية . فعرّف الباحث بحثه كثير من النقصان والخطأات وبعيد عن الكمال والصواب . وأخيرا عسى أن تكون هذه الرسالة العلمية نافعة لنفسه ونفس القارئین . آمين يا رب العالمين .

بندر لامبونج ، ١٣ مارس ٢٠٢١

الباحث

محمد سفيان

رقم قيد : ١٦١١٠٢٠٠٠٧

محتويات البحث

أ.....	صفحة الموضوع
ب.....	ملخص
ج	الموافقة
د	صفحة المصادقة
ه	شعار
و	إهداء
ز.....	ترجمة الباحث
ح	كلمة شكر وتقدير
ي	محتويات البحث
م	قائمة الصور
ع	قائمة جداول

الباب الأول مقدمة

١	١ . خلفية البحث
٩.....	ب. تعيين المشكلة
١٠	ج. تركيز الكتلة
١٠	د. مشكلة البحث
	هـ. أهداف البحث ١١
١١	و. فوائد البحث

الباب الثاني الإطار النظري

١٤	أ. مفاهيم تطوير وسائل
٢٠	ب. مفاهيم وسائل التعليمية
٢٦	ج. مفاهيم وسائل المتعددة
٣٤	د. مفاهيم وسائل المتعددة التفاعلية
٤٩	هـ. مفاهيم AdobeFlash CS6

و. مفاهيم مهارات القراءة العربية ٦٠

ي. الدراسات السابقة ٦٧

الباب الثالث منهج البحث

أ. موضوع البحث ٦٩

ب. خطوات التطوير ٦٩

١. الإمكانيات والمشاكل ٧١

٢. جمع البيانات ٧١

٣. تصميم المنتج ٧٢

٤. التحقق من صحة التصميم ٧٣

٥. مراجعة التصميم ٧٤

٦. تجربة المنتج ٧٤

٧. مراجعات المنتج ٧٥

ج. موقع البحث وزمانها ٧٥

د. موضوع وأغراض البحث ٧٥

هـ. جمع البيانات وتحليلها ٧٦

الباب الرابع نتيجة البحث وبمحتها

أ. نتيجة البحث ٧٨

ب. البحث ١٠٩

الباب الخامس الإختتام

أ. الاستنتاجات ١١٧

ب. الاقتراحات ١١٨

المراجع

الملاحق

قائمة الصور

صفحة

الصورة ٢,١ نموذج Borg and Gall	١٤
الصورة ٢,٢ نموذج ADDIE	١٧
الصورة ٢,٣ نماذج ديك وكاري	١٨
الصورة ٢,٤ نموذج ASSURE	١٨
الصورة ٢,٥ نموذج حنفيين وييك	١٩
الصورة ٢,٦ الوسائط المتعددة الخطية	٣١
الصورة ٢,٧ صفحة البداية Adobe Flash CS6	٥٢
الصورة ٢,٨ Adobe Flash CS6 صفحة مستند جديد	٥٣
الصورة ٢,٩ النافذة الرئيسية لبرنامج Adobe Flash CS6	٥٤
الصورة ٢,١٠ وضع مصمم Adobe Flash CS6	٥٥
الصورة ٢,١١ أدوات Adobe Flash CS6	٥٦

الصورة ٢,١٢ تايم لاين Adobe Flash CS6 ٥٧

الصورة ٢,١٣ مكتبة Adobe Flash CS6 ٥٧

الصورة ٣,١ مراحل استخدام أسلوب البحث والتطوير / البحث والتطوير ٧٠

الصورة ٤,١ يعتمد الاختلاف بين وسائط الكتاب والوسائط التفاعلية
Adobe Flash CS6 من حيث التصميم ٨٦

الصورة ٤,٢ يعتمد الاختلاف بين وسائط الكتاب والوسائط التفاعلية
Adobe Flash CS6 من حيث المواد ٨٧

الصورة ٤,٣ يعتمد الاختلاف بين وسائط الكتاب والوسائط التفاعلية
Adobe Flash CS6 من حيث اللغة ٩٦

الصورة ٤,٤ الفرق بين المنتج الأولي ونتائج مراجعة المدقق من حيث
وسائط (تصميم) ٩٦

الصورة ٤,٥ عرض المحادثة المنقح مسبقًا ٩٦

الصورة ٤,٦ تمت قراءة عرض النص قبل المراجعة ٩٦

الصورة ٤,٧ عرض المحادثة المنقح ٩٧

الصورة ٤,٨ عرض النص قراءة بعد المراجعة ٩٧

الصورة ٤,٩ عرض المفردات قبل المراجعة ٩٨

الصورة ٤,١٠ عرض المفردات بعد المراجعة ٩٨

قائمة جداول

الجدول ١,١	نتائج الاختبار اليومي لطلاب الفصل العاشر ماجستير دار العلوم	٥
الجدول ٤,١	نتائج تقييم خبير الإعلام	٨٨
الجدول ٤,٢	النتائج المنقحة من خبراء المواد	٩١
الجدول ٤,٣	نتيجة تقييم خبير المواد	٩٢
الجدول ٤,٤	درجة نتائج تقييم خبير المواد	٩٤
الجدول ٤,٥	نتيجة محاكمات فئة صغيرة	١٠٠
الجدول ٤,٦	تفاصيل نتيجة الدرجة للفصل الكبير	١٠١
الجدول ٤,٧	تفاصيل نتائج تقييم استجابة الطالب	١٠٢

الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

تأتي وسائل من اللاتينية ، وهي "ميدْيوس" والتي تعني حرفيا "الوسط" أو "الوسيط" أو "المقدمة". في اللغة العربية تسمى وسائل "وسائل" الصورة الجامع لوسيلة ، أي مرادف "الوسط" والذي يعني الوسط أيضًا. الوسط تعني كلمة "الوسط" نفسها أن تكون بين جانبين ، ومن ثم يشار إليها أيضًا باسم "وسيط" ("الوسيلة) أو الذي يتوسط كلا الجانبين.¹ التعليم هو عملية تفاعل بين المعلمين والطلاب ، سواء التفاعلات المباشرة وغير المباشرة.²

وسائل التعليمية هي كل الأشياء التي يمكن استخدامها لنقل الرسائل أو المعلومات في عملية التعليم بحيث يمكنها تحفيز انتباه الطلاب واهتمامهم بالتعلم.³ تدريس وسائل كأدوات تعليمية ، أي دعم استخدام طرق التدريس التي يستخدمها المعلمون.⁴ أنواع مختلفة من وسائل التعليم المستخدمة في عملية التدريس والتعليم هي وسائل الصوتية ووسائل المرئية ووسائل السمعية سادسا.

وسائل المتعددة هي مزيج من العديد من مكونات وسائل المعروضة من خلال جهاز كمبيوتر وجهاز عرض) جهاز عرض أو جهاز عرض. (يتم تعريف وسائل

¹ Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*, (Jakarta: Gang Persada (GP) Press, 2013), h. 6.

² Affrida Zulfiana Susanti, "Jenis – Jenis Media Dalam Pembelajaran". *Artikel Mahasiswa Fakultas Agama Islam, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 2016, h. 1.

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), h. 10.

⁴ S Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar-Mengajar*, (Jakarta: Bina Aksara 1990), h. 7.

المتعددة على أنها وسائل تفاعلية ومتكاملة لتقديم المعلومات أو العروض التقديمية التي تحتوي على نص أو صور أو صوت أو فيديو أو رسوم متحركة⁵. يحتوي تنسيق وسائل التعليمية التفاعلية للوسائل المتعددة على مجموعة متنوعة من التنسيقات ، وهي الدروس والحفر والممارسة والمحاكاة والتجارب والتجارب والألعاب . تم تصميم هذا التنسيق لاحتياجات الطلاب في عملية التعلم.

في إيصال رسالة إلى النبي صلى الله عليه وسلم ، يشرح الله تعالى في كلمته

سورة العلق الآيات ٤-٥ :

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

ومعناها: "الذي يعلم (الرجل) من خلال الولادة (٤) ، يعلم الإنسان ما لا يعرفه(٥)" (سورة العلق : ١-٥)⁶

تشرح الآية أن التعليم يتطلب وسيطا يكون في هذه الآية الوسيط في صورة القلم ، وهو قلم ، من خلاله يمكن لوسائل تعليم البشر شيئاً لا يعرفونه.

مهارات أو المهارة مهارة أو شيء يجب تطويره في تعليم اللغة⁷. يمكن تفسير

المهارات على أنها قدرة الشخص على العمل بصورة أسهل وأكثر دقة . يتم توجيه الآراء حول هذه المهارات بصورة أكبر إلى الأنشطة الحركية.⁸ في تعليم اللغة العربية ، هناك ٤ مهارات يجب أن يتقنها الطلاب ، وهي : محارم الاستيطان ، ومحرم الكلام ، ومهرتو الكتاب ، ومهرتو القروعة . مهارة القراءة هي مهارة في فئة التقبل ، حيث يتلقى نشاط

⁵ M Suyanto, Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2005), h. 21.

⁶ <https://tafsirweb.com/37630-quran-surat-al-alaa-ayat-1-5.html>

⁷ Anwar Abd. Rahman, "Keterampilan Membaca Dan Teknik Pengembangannya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab". *Diwan : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, Vol. 3.2 2018, h. 4.

⁸ Soemarjadi, Muzni Ramanto, Wikdati Zahri, *Pendidikan Keterampilan*, (Jakarta: Depdikbud, 1991), h. 12.

القراءة رسالة من المؤلف (فك التشفير).

وتأتي كلمة القروع من أصل الكلمة القروع - يقرؤو - القرؤاتان التي تعني القراءة والقراءة. من حيث اللغويات ، القراءة هي عملية تشفير وفك تشفير عملية تسجيل وفك تشفير .(فك التشفير هو ربط الكلمات المكتوبة بمعنى اللغة المنطوقة والذي يتضمن تحويل اللغة المكتوبة إلى أصوات ذات معنى .معنى هذه اللغة هو ما يفيد القارئ⁹ .

مهارات القراءة هي القدرة على تغيير الرموز المكتوبة إلى أصوات والنقاط معنى جميع المواقف التي ترمز إليها هذه الرموز المكتوبة والصوتية .يكن جوهر مهارات القراءة في الجانب الثاني .يمكن القول أن القارئ يفهم جيداً القراءة إذا وصل إلى العديد من المؤشرات الموجودة .هذه المؤشرات هي (١) القراءة قادرة على قراءة النصوص العربية مع القراءة الصحيحة ، (٢) قادرة على فهم القراءة بصورة صحيح ، (٣) قادرة على ترجمة القراءة بصورة صحيح ، و (٤) معرفة وضع القراءة لكل كلمة والقدرة على إعادة كتابتها باستخدام لغته الخاصة.¹⁰ إذا لم يتم استيفاء أحد هذه المؤشرات ، فإن قدرة المرء بالطبع على مهارات القراءة ليست مثالية .

بناءً على نتائج الملاحظات التي أدلى بها باحثون في المدرسة الثانوية دار العلوم سوكوهارجو ، فإن تعليم اللغة العربية في الفصل العاشر يستخدم وسائل الكتاب ، وخاصة في مهارات القراءة. وفقاً للباحث ، تعد وسائل الكتاب وسيلة غير مثالية في التعليم ، خاصة في مهارات القراءة في هذا الوقت ، لأنها تجعل الطلاب يشعرون بالملل بسرعة وتجعل الطلاب أقل نشاطاً. بعض أوجه القصور في وسائل الكتاب ، من بين أمور أخرى ، هي من حيث التصميم ، وهي أقل جاذبية ، وأقل ملونة ، وقلة الصور التي توضح المادة ، من

⁹ Henry Guntur Tarigan, Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa, (Bandung: Angkasa Bandung, 2008), h. 7.

¹⁰ Syaiful Mustofa, Startegi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif, (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), h. 162.

حيث اللغة ، الكتب بما لغة قياسية للغاية ويصعب على الطلاب فهمها. من حيث المواد ، تعتبر وسائل الكتاب أقل تواصلاً بحيث يجد الطلاب صعوبة في فهمها. في حين أن هناك أنواعاً مختلفة من الوسائل المحتملة هناك مثل أجهزة العرض ومختبرات الكمبيوتر صوت نشط وواي فاي يمكن استخدامه في التعليم التفاعلي. ولتعزيز بيانات الملاحظة ، أجرى الباحث مقابلة مع أحد مدرسي اللغة العربية ، مفادها أن الوسائل المستخدمة في تعليم اللغة العربية ، وخاصة مهارات القراءة ، ما زالت تستخدم وسائل الكتاب ولم تستخدم الوسائل المتعددة التفاعلية بحيث تؤثر على مخرجات التعليم الأقل. من المستوى الأمثل ، وخاصة مهارات القراءة.

استناداً إلى الملاحظات والمقابلات التي أجريت مع طلاب مدرسة الثانوية دار العلوم سوكوهارجو ، كان لوسائل الإعلام التي يستخدمها المعلمون في تعليم اللغة العربية في مهارات القراءة تأثير على قدرات الطلاب الأقل من الأمثل ، بناءً على الجدول التالي:

الجدول ١،١ نتائج الاختبار اليومية في الفصل عاشر في مدرسة الثانوية دار العلوم

سوكوهارجو فصل دراسي الأولى

مؤشر	قليل	معتدل	متوسط	مقدار طلاب
قادرة على قراءة الجمل البسيطة بطلاقة	١٢	٥	٣	٢٠ طالباً
قادرة على القراءة بالتنعيم الصحيح	١٤	٤	٢	٢٠ طالباً

قادرة على القراءة مع النطق السليم	١٦	٢	٢	٢٠ طالبًا
قادرة على القراءة بصوت عال	١٣	٤	٣	٢٠ طالبًا
قادر على فهم محتويات الجمل البسيطة	١٦	٣	١	٢٠ طالبًا
مقدار	٧١	١٨	١١	
مجموع الطلاب	١٤	٤	٢	٢٠ طالبًا

معلومة :

$$\text{قليل} = ٤٨ - ٢٤$$

$$\text{معتدل} = ٧٢ - ٤٩$$

$$\text{متوسط} = ٩٦ - ٧٣$$

بناءً على الجدول ، كان عدد الطلاب الذين تم تصنيفهم على أنهم حصلوا على درجات عالية هو ٢ طالب ، والطلاب الذين تم تصنيفهم على أنهم ذوو درجات متوسطة كان ٤ ، والطلاب الذين حصلوا على درجات منخفضة كان ١٤ طالبًا من إجمالي ٢٠ طالبًا. وهذا يثبت أن تأثير استخدام وسائل الكتاب على قدرة الطلاب على القراءة ، حيث حصل ٧٠٪ من الطلاب على درجات منخفضة ، و ٢٠٪ حصلوا على درجات متوسطة ، و ١٠٪ حصلوا على درجات عالية.

انطلاقاً من الإمكانيات الموجودة في المدرسة الثانوية دار العلوم ، التي لديها واي فاي وجهاز عرض وصوت نشط ومختبر كمبيوتر وشاشة. يجب استخدام هذا في التعليم لتحسين قدرات الطلاب ، وخاصة مهارات القراءة. مع الشاشة وجهاز العرض والصوت النشط ، يجب أن تكون قادرة على عرض الوسائل التفاعلية في صورة نص مصور ونص متحرك ونص إلى جانب الصوت بتصميم أكثر جاذبية وتفاعلية مثل الوسائل المتعددة التفاعلية القائمة على *Adobe Flash CS6*.

أحد الجهود المبذولة هو تصميم وإنشاء وسائل تعليمية تفاعلية قائمة على الوسائل المتعددة. تم التخطيط لنجاح وسائل الإعلام بصورة جيد وتصميمها من أجل زيادة إتقان مهارات القراءة لدى الطلاب. يعتزم الباحثون تصميم وسائل متعددة تفاعلية في التعليم باستخدام برنامج *Adobe Flash CS6* ، *Adobe Flash CS6* هو برنامج تطبيق تم توفيره خصيصاً لصنع الرسوم المتحركة والصور النقطية التي تمه الطلاب والمعلمين.^{١١} وسائل التعليم التفاعلية باستخدام *Adobe Flash* قادرة على إنتاج الصور والصوت والفيديو والنصوص اللغوية اللغة العربية ، وكذلك وجود أسئلة التقييم لفهم أفضل للمواد المقدمة. بالإضافة إلى ذلك ، من المتوقع أن تكون هذه الوسائل أيضاً قادرة على تسهيل المعلمين في تقديم المواد ويمكن للطلاب استخدامها للتعليم المستقل. مع هذه الوسائل ، من المأمول أن يتمكن الطلاب من فهم اللغة العربية بصورة جيد وفعال ، لأن التعليم الفعال يعني أنه يجب على الطلاب أن يروا ويسمعوا ويشعروا ويختبروا.^{١٢}

¹¹ Sri wahyuni, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Adobe Flash Cs6 Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X Sma Negeri 1 Depok". (Skripsi Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), h. 2.

¹² Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 110 .

بناءً على الوصف أعلاه ، أجرى الباحث بحثًا بعنوان "تطوير الوسائل التعليمية التفاعلية القائمة على الوسائل المتعددة *Adobe Flash CS6* لمهارات قراءة اللغة. الطلاب العرب من الفصل العاشر المدرسة العليا دار العلوم سوكوهارجو ".

ب. تعيين المشكلة

بناءً على هذه الخلفية ، يتم تحديد المشكلات على النحو التالي :

١. ليس بالضبط وسائل المستخدمة في عملية التعليم بحيث يكون لها تأثير على عملية التعليم ليست فعالة .

٢. وسائل التعليمية المستخدمة لا تزال تستخدم الكتب والنصوص والمجلات العربية.

ج. تحديد المشكلة

استنادًا إلى الخلفية التي تم وصفها وتحديد المشكلات أعلاه ، يقتصر تركيز المشكلة على تطوير واختبار جدوى منتجات وسائل التعليمية التفاعلية المستندة إلى وسائل المتعددة باستخدام *Adobe Flash CS6* لمهارات القراءة للصف العاشر في مدرسة الثانوية دار العلوم سوكوهارجو الإسلامية .

د. مشكلة البحث

بناءً على محدودية المشكلة المذكورة أعلاه ، يمكن صياغة المشكلة باعتبارها جوهر

البحث ، وهي :

أ. كيف يتم تطوير وسائل المتعددة التفاعلية على أساس *Adobe Flash CS6* لمهارات

القراءة العربية في المدرسة الثانوية دار العلوم الإسلامية في الفصل العاشر ؟

ب. ما هي استجابة وفاعلية وسائل المتعددة التفاعلية المستندة إلى *Adobe Flash CS6*

لمهارات القراءة العربية في المدرسة الثانوية دار العلوم الإسلامية الصف العاشر؟

ج. كيف تكون استجابة وفعالية الوسائل المتعددة التفاعلية على أساس *Adobe Flash6* CS لمهارات القراءة للصف العاشر باللغة العربية في مدرسة الثانوية دار العلوم سوكوهارجو؟

هـ. أهداف البحث

أهداف البحث والتطوير المنفذة هي كما يلي :

١. طور وسائل المتعددة التفاعلية القائمة على أساس *Adobe Flash CS6* لمهارات القراءة العربية للصف ١٠ في المدرسة الثانوية من حيث تصميم وسائل ، من حيث تهجئة وقواعد المواد المعروضة.
٢. معرفة استجابة وفعالية وسائل المتعددة التفاعلية المستندة على *Adobe Flash CS6* لمهارات القراءة العربية في المدرسة الثانوية دار العلوم الإسلامية في الفصل العاشر.
٣. معرفة استجابة وفعالية الوسائل المتعددة التفاعلية على أساس *Adobe Flash CS6* لمهارات القراءة للصف العاشر باللغة العربية في مدرسة الثانوية دار العلوم سوكوهارجو.

و. فوائد البحث

يمكن تقسيم فوائد هذا البحث إلى قسمين على الأقل ، وهما الفوائد النظرية والعملية.

١. الفوائد النظرية

من المتوقع أن يوفر هذا البحث فوائد لتطوير البحث التربوي ، خاصة في مجال البحث والتطوير (R&D) وزيادة المعرفة في تطوير المواد التعليمية العربية.

٢. الفوائد العملية

من الناحية العملية ، من المتوقع أن يكون هذا البحث مفيداً ويساهم في عدة

أطراف ، وهي :

أ. مدرس

يمكن استخدام وجود وسائل تعليمية تفاعلية قائمة على وسائل المتعددة المنتجة

في هذه الدراسة خصوصاً تعليم مهارات القراءة العربية في الصف العاشر.

ب. متعلمين

من المتوقع أن يكتسب الطلاب كمواضيع للبحث خبرة حول التعليم الإبداعي والممتع بحيث يكون أكثر إثارة للاهتمام للطلاب للاهتمام والحماس والإبداع في تعليم قراءة اللغة العربية ، سواء في الفصل الدراسي أو التعليم بصورة مستقل .

ت. مدرسة

ومن المتوقع أن تكون هذه وسائل قادرة على دعم المرافق والبنية التحتية وخاصة أجهزة الكمبيوتر حتى تتمكن من تحسين جودة التعليم.

ث. مؤلف

قادرة على تطبيق النظريات التي تم الحصول عليها وإضافة البصيرة والمهارات حول كيفية تطوير وسائل التعليمية التفاعلية القائمة على وسائل المتعددة لمهارات القراءة العربية في الصف العاشر الثانوي باستخدام تطبيق *Adobe Flash CS6*.

الباب الثاني

الإطار النظري

أ. مفاهيم تطوير الوسائل

١. تعريف التطوير الوسائل

يُعرف البحث والتطوير باسم البحث والتطوير (*Research and Development*) البحث والتطوير هي طرق البحث المستخدمة لإنتاج منتج معين، واختبار فعالية المنتج.^١ إن أبحاث التنمية ليست مجرد بحث ينتج منتجات يتم اختبارها في هذا المجال. ومع ذلك، فإن البحث والتطوير هو عملية أو خطوات لتطوير المنتجات أو تحسين المنتجات الموجودة. يمكن تبرير المنتجات التي تم تطويرها.

إن فهم البحث والتطوير وفقًا لبورغ و غال هو عملية تستخدم لتطوير المنتجات التعليمية والتحقق من صحتها. يتم إجراء البحث والتطوير نفسه بناءً على نموذج تطوير قائم على الصناعة، تُستخدم نتائجه لتصميم المنتجات والإجراءات، والتي تُجرى بعد ذلك بصورة منهجية اختبارات ميدانية يتم تقييمها وتنقيتها لتلي معايير معينة للفعالية والجودة والمعايير.^٢

يتم تعريف البحث والتطوير وفقًا لـ سيليس وريتشي على أنه دراسة منهجية لتصميم وتطوير وتقييم البرامج والعمليات ونتائج التعليم التي يجب أن تستوفي معايير الاتساق والفعالية داخليًا.^٣ المنتجات التي يتم إنتاجها في البحث والتطوير تتعلق أكثر بالتصاميم أو التصميمات، ويمكن أن تكون في صورة نماذج تصميم وتصميم مواد تعليمية، على سبيل المثال وسائل التعليمية.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 407.

² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), h. 222.

³ *Ibid.*, h. 223.

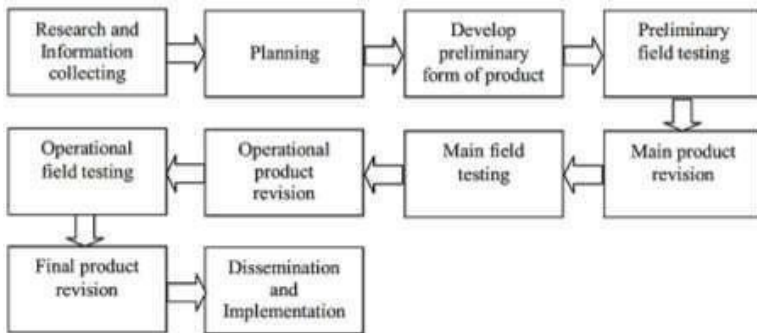
استنادًا إلى الشرح أعلاه ، يمكن استنتاج أن بحث التطوير هو بحث يهدف إلى تطوير منتج جديد أو تحسين المنتجات الحالية ، ثم يتم اختبار المنتج في الميدان وتقييمه وتحسينه ليصبح منتجًا عالي الجودة.

٢. أنواع نماذج التطوير

مع تطور المعرفة ، يقوم العديد من الخبراء بصياغة نماذج التطوير الخاصة بهم . فيما يلي بعض تصميمات نماذج التعليم التي تستخدم غالبًا في البحث:

أ. نموذج تطوير Borg and Gall

وفقًا لبورغ و غال ، هناك ١٠ خطوات في تطوير البحث على النحو التالي: (١) البحث وجمع المعلومات ؛ (٢) التخطيط ؛ (٣) تطوير الأشكال الأولية للمنتجات ؛ (٤) الاختبار الميداني الأولي ؛ (٥) مراجعة المنتج ؛ (٦) الاختبار الميداني الرئيسي ؛ (٧) مراجعة المنتجات التشغيلية ؛ (٨) الاختبارات الميدانية التشغيلية ؛ (٩) مراجعة المنتج النهائي ؛ (١٠) النشر والتنفيذ. النماذج التالية هي بورغ و غال في صورة صور.



الصورة 1.1 نموذج بورغ و غال°

ب. نموذج تطوير ADDIE

⁴ Emzir, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif* , (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h 27.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 298.

نموذج بحث تطوير الوسائل التعليمية وفقاً لروبرت ماربي أو المعروف باسم نموذج تطوير ADDIE. هناك 5 خطوات لتطوير البحث على النحو التالي (1): التحليل (2). التصميم ؛ (3) التنمية ؛ (4) التنفيذ ؛ (5) التقييم^٦. نموذج التطوير التالي ADDIE في صورة صور.



الصورة 1.2 نموذج ADDIE^٧

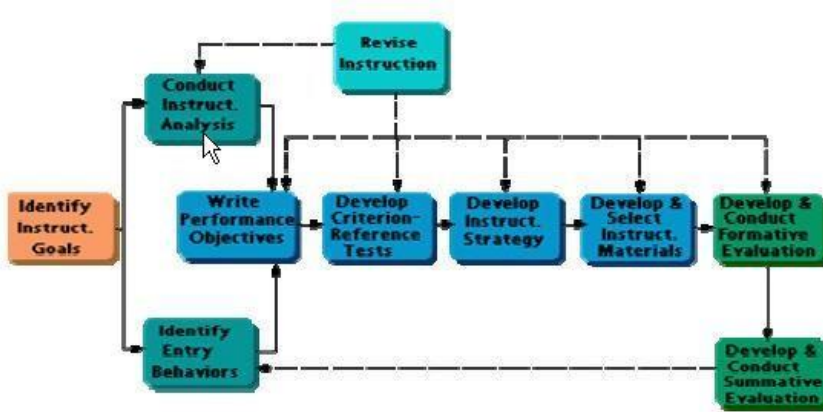
ت. نموذج تطوير Dick dan Carrey

هذا النموذج هو النموذج الأكثر استخدامًا من قبل مصممي التعليم والتدريب . الخطوات في هذا النموذج هي كما يلي (1): تحديد أهداف التعليم ؛ (2) إجراء التحليل التعليمي ؛ (3) تحليل خصائص الطلاب وسياقات التعليم ؛ (4) صياغة الأهداف ؛ التعليم الخاص ، (5) تطوير أدوات أو أدوات التقييم ، (6) تطوير استراتيجيات التعليم ، (7) تطوير واختيار المواد التعليمية ؛ (8) تصميم وتطوير التقييمات التكوينية (9) .مراجعة برنامج التعليم ؛ (10) تصميم وتطوير التقييمات التلخيصية^٨. النماذج التالية هي ديك وكاري في صورة صور .

⁶ 200 ح. ، السابق المرجع

⁷ Adelina Hasyim, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), h. 71.

⁸ Ketut Pudjawan I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, *Model Research Development Model*, (Yogyakarta: Graha Science, 2014), p. 78-81.



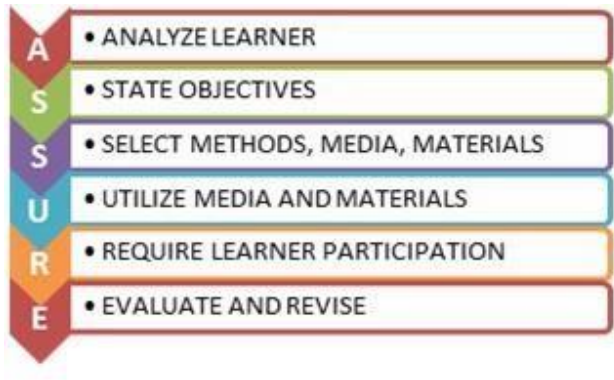
الصورة 1.3 نموذج ديك كاري^٩

ث. نموذج تطوير الضمان

يهدف هذا النموذج إلى استخدام الوسائل والتكنولوجيا في إنشاء عملية التعليم المطلوبة. فيما يلي الخطوات التي يجب القيام بها في هذا النموذج: (١) تحليل شخصية الطالب (تحليل المتعلم، (٢) تحديد أهداف التعليم (أهداف الدولة)، (٣) اختيار وسائل وطرق التعليم والمواد التعليمية (اختيار الأساليب ووسائل والمواد) (٤) استخدام المواد التعليمية (استخدام المواد) (٥) إشراك الطلاب في أنشطة التعليم (تتطلب مشاركة المتعلمين) (٦) تقييم ومراجعة برنامج التعليم (تقييم ومراجعة).^{١٠} نماذج ASSURE التالية في صورة صور.

^٩ Ibid.

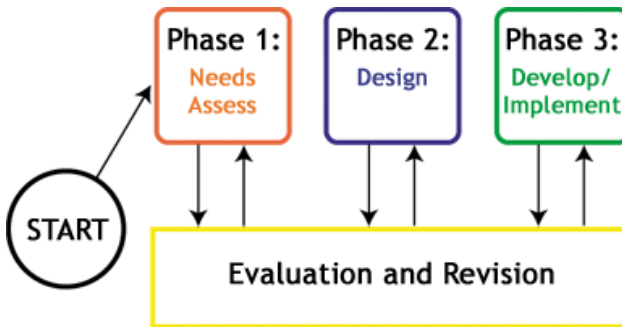
^{١٠} Adelina Hasyim, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), h. 65 – 66.



الصورة ٢,٤ نموذج الضمان^{١١}

ج. نموذج تطوير حنافين وبيك

نموذج تطوير حنافين وبيك هو نموذج بسيط ولكنه أنيق. لأن كل مرحلة مرتبطة بأنشطة التقييم والمراجعة. يهدف هذا النموذج إلى إنشاء منتجات على صورة وسائل تعليم بأشكال مختلفة. سواء مطبوعة أو سمعية أو مرئية أو حاسوبية أو مختلطة. في هذا النموذج، هناك ثلاث مراحل، وهي تحليل المتطلبات والتصميم والتطوير والتنفيذ.^{١٢} اتباع نموذج حنافين وبيك في صورة صور.



الصورة ٢,٤ نموذج حنافين وبيك^{١٣}

¹¹ Ibid. h. 1.

¹² Ibid. h. 74

¹³ Ibid. h.75.

المرحلة الأولى هي تحليل الاحتياجات ، في هذه المرحلة يحدد المطور جميع الاحتياجات في تطوير قدرات المشارك المدعومة بوسائل التعليم التي تم إنشاؤها .وفقا لمارتن ، وآخرون استشهدوا به **تيعيه** ، وآخرون تحليل في هذه الحالة ، وهي (1 :تحليل مشاكل التعليم (تحليل المشكلة التعليمية) ؛ (2 تحليل الطالب (تحليل الجمهور) ؛ (3 تحليل الهدف . و (4 تحليل الإعداداد التعليمي¹⁴.

المرحلة الثانية هي التصميم في هذه المرحلة ، يحدد المطور ويوثق أفضل القواعد لتحقيق الغرض من صنع وسائل¹⁵. علاوة على ذلك ، أوضح تيعيه وآخرون أن تركيز التطوير في هذه المرحلة كان محاولة للتحقيق في مصورة / فجوة التعليم التي تتم مواجهتها¹⁶. الغرض من هذه المرحلة هو توضيح تصميم برنامج التعليم ، حتى يتمكن البرنامج التعليمي من تحقيق أهداف التعليم كما هو متوقع¹⁷.

المرحلة الثالثة هي مرحلة التطوير والتنفيذ ، ويشمل هذا النشاط التنموي أنشطة دمج وتطوير وإنشاء برامج تعليمية جديدة .بعد تطويره ، يتم تقييم المنتج للحصول على منتج يناسب احتياجاتك ويمكن تنفيذه¹⁸. تتم مراحل التقييم والمراجعة لنموذج **حنافين وبيك** في كل مرحلة ، بحيث ترتبط المراحل الثلاث في هذا النموذج بمراحل التقييم والمراجعة¹⁹.

بناءً على نموذج التطوير الذي تم وصفه ، اختار الباحث نموذج التطوير Borg and Gall مع ٧ خطوات. وفقاً للباحثين ، فإن نموذج التطوير الخاص بـ Borg and Gall

¹⁴Ketut Pudjawan I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, Model Research Development Model, (Yogyakarta: Graha Science, 2014), h. 2

(2016 ، الإعلام أكاديمية يوجياكارتا) ، المدارس في والتطوير البحث مناهج ، هسيم أدليننا¹⁵ ، ص. 76.

¹⁶ Ketut Pudjawan I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, Model Research Development Model, (Yogyakarta: Graha Science, 2014), p. 2.

¹⁷ Ibid.

¹⁸ Ibid. h.2.

¹⁹ Ibid.

Gall يكون أكثر تفصيلاً في كل خطوة بحيث يسهل البحث. لم يتخذ الباحثون نموذج التطوير هذا بـ ١٠ خطوات بسبب قيود الوقت والتكلفة.

ب. مفاهيم وسائل تعليمية

١. تعريف وسائل التعليمية

تأتي كلمة "ميديا" من اللاتينية ، وهي "ميديوس" والتي تعني حرفياً "الوسط" أو "الوسيط" أو "المقدمة". في اللغة العربية تسمى وسائل "وسائل" الصورة الجامع لـ "وسيلة"، أي مرادف "الوسط" والذي يعني أيضاً "الوسط" تعني كلمة "الوسط" نفسها أن تكون بين جانبيين ، ومن ثم يشار إليها أيضاً باسم وسيط (الوسيلة) أو الذي يتوسط كلا الجانبين.²⁰ تم وضع قيود أخرى من قبل جمعية تكنولوجيا الاتصالات التعليمية (AECT) التي توفر قيوداً على الوسائل مثل جميع النماذج والوحدات التي يستخدمها الأشخاص لإصدار الرسائل أو المعلومات .قال جيرلاخ وإلي في Kustandi و Sutjipto أنه إذا تم فهمه في الخطوط العريضة ، فإن وسائل تكون بشرية أو مادية أو أحياناً تبني حالة أو تجعل الطلاب قادرين على الحصول على المعرفة أو المهارات أو المواقف . المعلمون والكتب المدرسية والبيئة المدرسية هي أيضاً وسائل²¹. يتماشى هذا مع رأي سعدان بأن وسائل هي أي شيء يمكن استخدامه لتوجيه الرسائل من المرسل إلى المتلقي حتى يتمكنوا من تحفيز أفكار ومشاعر واهتمامات واهتمامات الطلاب بطريقة تحدث عملية التعلم²².

وسائل التعليمية هي أداة يمكن أن تساعد في عملية التدريس والتعليم وتعمل

على توضيح معنى الرسالة المنقولة ، بحيث يمكنها تحقيق أهداف التعليم بصورة أفضل

²⁰ Munadi Yudhi, Learning Media (A New Approach), (Jakarta: Gang Persada (GP) Press, 2013), p. 6

²¹ Cecep Kustandi and Bambang Sutjipto, Manual and Digital Learning Media, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2013), p. 7-8.

²² Arief S Sadiman and et al, Education Media Understanding, Develop, and الاستفادة (جاكرتا: PT Raja Grafindo Persada, 2006), h. 6

ومثالي.²³ يعرف مندي الوسائل التعليمية على أنها كل شيء يمكنه نقل الرسائل وتوجيهها من المصادر بطريقة مخططة وذلك لخلق بيئة تعليمية مواتية عندما يتمكن المتلقي من تنفيذ عملية التعليم بكفاءة وفعالية.²⁴

استنادًا إلى الفهم أعلاه ، يمكن الاستنتاج أن وسائل التعليم هي وسيلة لتوصيل الرسائل من مرسل الرسالة (المعلم) إلى مستلم الرسالة (الطلاب) الذين يمكنهم مساعدة عملية التعليم على أن تكون أكثر إثارة للاهتمام وفعالية وكفاءة وفقًا لأهداف التعليم المتوقعة. تساعد وسائل التعليم الطلاب على التعليم بصورة أفضل ويمكنها بسهولة تقديم المواد.

٢. أنواع وسائل التعليمية

تصنيف وسائل التعليمية على أساس التطورات التكنولوجية حسب Kustandi و Sutjipto على النحو التالي:²⁵

(١) وسائل نتائج تكنولوجيا الطباعة

تكنولوجيا الطباعة هي طريقة لإنتاج أو نقل المواد ، مثل الكتب والمواد البصرية الثابتة ، بصورة رئيسي من خلال عمليات الطباعة الميكانيكية أو التصوير الفوتوغرافي. المواد المطبوعة والمرئية هي أساس تطوير واستخدام معظم المواد التعليمية الأخرى. تنتج هذه التكنولوجيا مواد في صورة نسخ مطبوعة.

(٢) نتائج وسائل للتكنولوجيا السمعية البصرية

²³ Cecep Kustandi and Bambang Sutjipto, Manual and Digital Learning Media, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2013), h. 8

²⁴ Munadi Yudhi, Learning Media (A New Approach), (Jakarta: Gang Persada (GP) Press, 2013), h. 7

²⁵ Cecep Kustandi and Bambang Sutjipto, Manual and Digital Learning Media, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2013), p. 29-31.

التكنولوجيا السمعية البصرية كيفية إنتاج أو تسليم المواد باستخدام الآلات الميكانيكية والإلكترونية لتقديم الرسائل الصوتية والمرئية.

(٣) الوسائل المستندة إلى التكنولوجيا القائمة على الكمبيوتر

التكنولوجيا القائمة على الحاسوب هي طريقة لإنتاج أو توصيل المواد باستخدام مصادر تعتمد على المعالجات الدقيقة.

(٤) الجمع بين نتائج الطباعة وتكنولوجيا الكمبيوتر

التكنولوجيا المجمعة هي طريقة لإنتاج وتسليم المواد التي تجمع بين استخدام العديد من أشكال الوسائل التي يتحكم فيها الكمبيوتر.

استناداً إلى مصادر أخرى ، يمكن تقسيم الوسائل المستخدمة في التعليم إلى: (١)

وسائل مطبوعة ، (٢) طباشير وسبورة ، (٣) رسومات مادية ، (٤) أشياء أو البيئة ، (٥)

صور ثابتة ، (٤) نماذج ونماذج ثلاثية الأبعاد ، (٥) وسائل صوتية ، (٦) أجهزة عرض

، (٧) أجهزة عرض شرائح وأجهزة عرض شريط أفلام ، (٨) مشغلات أفلام وفيديو ، و

(٩) وسائل متعددة.^{٢٦}

وفي الوقت نفسه ، وفقاً لرودي بريتر ، بناءً على العناصر الصوتية والمرئية والحركية

، يتم تقسيم الوسائل إلى ٨ أنواع ، بما في ذلك: (١) الوسائل المطبوعة ، (٢) الصوت ،

(٣) الصوت شبه المتحرك ، (٤) الوسائل المرئية الصامتة و (٥) الوسائل المرئية المتنقلة و

(٦) الوسائل المرئية شبه المتحركة و (٧) الوسائل المرئية والمسموعة المتحركة و (٨) الوسائل

المرئية والمسموعة الصامتة.^{٢٧}

²⁶ Onasanya, 'Selection and Utilization of Instructional Media for Effective. Practice Teaching', Institute Journal of Studies in Education, Vol 2 (2004). h. 128.

²⁷ Rudy Bretz, A Taxonomy of Communication Media. Education Tecnology 1971. h. 20.

بالنظر إلى تصنيفات وسائل التعليم أعلاه ، فإن تطوير وسائل التعليم في هذه الدراسة يشير إلى الوسائل المتعددة. الوسائل المتعددة عبارة عن مزيج من الوسائل المختلفة مثل النصوص والصور والصوت والرسوم المتحركة والفيديو وغيرها بطريقة متكاملة وتأزرية من خلال أجهزة الكمبيوتر أو الأجهزة الإلكترونية الأخرى لتحقيق أهداف معينة. يمكن تقديم الوسائل المتعددة حيث يمكن للمستخدم فقط التحكم في تشغيل البرنامج على سبيل المثال التوقف والتشغيل مرة أخرى للمتابعة. يتضمن التنقل الشائع لهذا العرض التقديمي الخطي: تشغيل وإيقاف وإيقاف مؤقت. تتضمن بعض أمثلة الوسائل المتعددة المقدمة خطيًا: مقاطع الفيديو والأفلام والعروض التوضيحية / البرامج التعليمية. عرض آخر للوسائل المتعددة هو أنه يمكن للمستخدمين التفاعل والتحكم في ترتيب المواد بحيث يمكن أن تتفرع في كل مكان.^{٢٨}

ج. مفاهيم الوسائل المتعددة

١. تعريف الوسائل المتعددة

يتم تعريف تعريف الوسائل المتعددة ببساطة على أنه أكثر من وسيط واحد. يمكن أن تكون الوسائل المتعددة مزيجًا من النص والرسومات والرسوم المتحركة والصوت والصور. ومع ذلك ، في هذا القسم ، يؤكد الجمع والجمع بين نوعين أو أكثر من الوسائل على التحكم في الكمبيوتر باعتباره القوة الدافعة للجمع العام لهذه الوسائط.^{٢٩}

تأتي الوسائل المتعددة من كلمة multi و media. متعدد له معاني كثيرة أو مختلفة ، بينما تأتي كلمة الوسائل من كلمة "وسيط" التي تُعرّف على أنها وسيط أو شيء يستخدم لإيصال ونقل وحمل شيء ما. بحيث يتم تفسير الوسائل المتعددة عمومًا على أنها مزيج /

²⁸ Herman Dwi Surjono, MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep Dan Pengembangan (Yogyakarta: UNY Press: 2018). h . 2.

²⁹ .Ibid., h 180.

مجموعة من أنواع مختلفة من الوسائط. إلى جانب تطور الوقت والتقدم التكنولوجي ، يتطور استخدام الوسائل المتعددة في الحياة اليومية أيضًا ، على سبيل المثال التطبيقات على الهواتف الذكية وألعاب الفيديو والمواقع الإلكترونية وأجهزة الصراف الآلي وغيرها الكثير. يضيف الجمع بين الوسائل وظيفه واكتمال لاستخدام حواس الإنسان.^{٣٠}

وبحسب منير ، فإن البرنامج المستخدم لتقديم محتوى رقمي باستخدام مزيج متكامل من النصوص والمسموعة والمرئية يسمى الوسائل المتعددة.^{٣١} وفقًا لسانجايا ، تعد الوسائل المتعددة صورةً من أشكال مزيج من الوسائل المختلفة في تنسيق نصوص ورسومات وصور (متجه أو صورة نقطية) والصوت / الصوت والرسوم المتحركة والفيديو والتي يمكن استخدامها كوسيلة لتحفيز تدريب المهارات والكفاءات . يعرف *Gayeski* الوسائل المتعددة على أنها مجموعة من الوسائل وأنظمة الاتصال القائمة على الكمبيوتر والتي لها دور في بناء وتخزين وتسليم واستقبال المعلومات في صورة نصوص ورسومات وصوت وفيديو وما إلى ذلك. وفي الوقت نفسه ، يعرف *Oblinger* الوسائل المتعددة على أنها توحيد اثنين أو أكثر من وسائل الاتصال مثل النص والرسومات والرسوم المتحركة والصوت والفيديو مع خصائص تفاعل الكمبيوتر لإنتاج عرض تقديمي جذاب. يعرف منير وحليمة باديز زمان الوسائل المتعددة على أنها تكامل بين النصوص الإعلامية المختلفة والصور ،^{٣٢}

³⁰ Ibid., h 71.

³¹ Munir, M. Pengembangan media pembelajaran interaktif kompetensi dasar register berbasis inkuiri terbimbing(2014) Diambil pada tanggal 24 desember 2020 dari <https://journal.uny.ac.id/jptk/article/view/٨٩٢٦/٧٣٠٢>

³² :Munir, Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan, (Bandung Alfabeta, ٢٠١٢).h. ٣

استنادًا إلى التعريفات المذكورة أعلاه ، تعني الوسائل المتعددة أداة لنقل المعلومات من المصدر إلى المستلم باستخدام مجموعة من الوسائل المختلفة مثل النص أو الصوت / الصوت أو الفيديو أو الرسوم المتحركة ، وقد تمت برمجتها في وحدة واحدة موحدة.

٢. مكون الوسائل المتعددة

تشمل عناصر أو مكونات الوسائل المتعددة وفقًا لمنير: (١) نص ، (٢) رسومات ، (٣) صور ، (٤) فيديو ، (٥) رسوم متحركة ، (٦) صوت ، (٧) تفاعل. النص عبارة عن أحرف يتم دمجها لتكوين كلمات أو جمل تعمل على المساعدة في تقديم المعلومات من خلال الاتصال الكتابي. الأشياء المهمة التي يجب مراعاتها هي حجم الحروف ونوعها وأسلوبها. إذا كان النص يعمل على الاتصال الكتابي ، فيمكن أن تساعد الرسومات في تقديم المعلومات بصورة مرئية. على عكس الصور ، عادةً ما يكون للرسومات حجم بيانات أصغر وتكون البيانات مشوهة.^{٣٣}

الصورة هي أيضا وسيلة لنقل المعلومات بصريا. يمكن تقسيم الصور إلى قسمين ، وهما الصور الثابتة / الثابتة والصور المتحركة. من أمثلة الصور الثابتة الصور أو الصور الرقمية أو الملتصقات أو اللوحات. مثال على صورة متحركة هو gif. الشيء الذي يجب مراعاته من الصورة هو الحجم والدقة.

الفيديو عبارة عن حركة بصرية متعددة الوسائط. يمكن استخدام الفيديو لوصف نشاط أو نقل معلومات أخرى بمزيج من النص والصور والصوت / الصوت. بينما يشار إلى الرسوم المتحركة على أنها مزيج من النص والرسومات والصوت في نشاط الحركة. الوسائل الصوتية أو القائمة على الصوت هي أنواع مختلفة من الأصوات في صورة رقمي مثل السرد والموسيقى والمؤثرات الصوتية. وفي الوقت نفسه ، يعني التفاعل عملية

³³Idib., h. 18-19.

الاتصال بين المستخدمين وبرامج الكمبيوتر. تعد ميزات المحاكاة والملاحة والتدريب أمثلة على تطبيق الجوانب التفاعلية في الوسائل المتعددة. يمكن تسمية التطبيقات القائمة على الوسائل المتعددة بالوسائل المتعددة التفاعلية إذا تم منح المستخدم التحكم في التطبيق.

٣. أنواع الوسائل المتعددة

بناءً على كيفية استخدام الوسائل المتعددة ، يمكن تقسيم الوسائل المتعددة إلى وسائل متعددة خطية ووسائل متعددة تفاعلية. يُطلق على الوسائل المتعددة الخطية اسم خطي لأنه يتم عرض المعلومات بطريقة مستمرة أو متسلسلة. بعض برامج الوسائل المتعددة خطية ومصممة لعرض المعلومات وقراءتها بالتسلسل. هناك نقطة بداية ونقطة نهاية للمعلومات المنقولة.

Linear Multimedia



الصورة ٢,٦ الوسائل المتعددة الخطية

الغرض من الوسائل المتعددة الخطية هو عرض المعلومات فقط وعادة لا توجد استجابة ومشاركة نشطة فيها (بالضغط على زر أو لمس الشاشة) لأن المستلم يميل إلى أن يكون أكثر سلبية في استقبال المعلومات المرسل. مثال على الوسائل المتعددة الخطية هو عرض تقديمي باستخدام PowerPoint بواسطة المعلم في الفصل حيث يتم إعداد العرض التقديمي وتنظيمه والتحكم فيه من قبل المعلم.

وفي الوقت نفسه ، تؤكد الوسائل المتعددة التفاعلية على تفاعل المستخدم مع برامج الوسائل المتعددة. يتمتع المستخدم بسلطته الخاصة للتحكم في المعلومات التي سيتعلمها وتحديدها ، على عكس عملية الحصول على المعلومات في الوسائل المتعددة الخطية التي يجب فرزها من البداية وفقًا لكيفية صنع المعلومات. يمكن للمستخدمين الاختيار

أو التدفق بالضغط على خيارات القائمة أو الأزرار في برنامج الوسائل المتعددة. تعتمد نتيجة المعلومات المراد عرضها على اختيار المستخدم.

وفقاً لسمالدينو في أنيتا ، فإن تصنيف الوسائل المتعددة هو كما يلي:^{٣٤}

أ. مجموعات الوسائل المتعددة

مجموعات الوسائل المتعددة هي مجموعة من الأجهزة أو البرامج التي تضيف قيمة إلى إمكانيات الوسائل المتعددة لأجهزة الكمبيوتر. من أمثلة مجموعات الوسائل المتعددة مشغلات الأقراص المضغوطة أو أقراص DVD أو بطاقات الصوت أو مكبرات الصوت.

ب. الوسائل التعليمية

تتكون برامج الوسائل التعليمية عادةً من العديد من الصفحات حيث تتكون كل صفحة من كائنات وسائل متعددة (نص أو صور أو صوت أو فيديو أو رسوم متحركة) مرتبطة بأشياء أو صفحات أخرى. الوسائل التعليمية هي أيضاً مرادف للتنقل عبر الارتباطات التعليمية. ظهرت المفاهيم والأنظمة القائمة على الوسائل التعليمية لأول مرة واستُخدمت في عامي ١٩٦٥ و ١٩٧٠. هناك شيئان مهمان يجب مراعاتهما في برامج الوسائل المتعددة ، وهما أنه يجب أن يكون لها أهداف وأسباب واضحة ، ويجب تصميمها بناءً على الوظائف المطلوبة.

ت. وسائل اعلام تفاعلية

تشير الوسائل التفاعلية عادةً إلى المنتجات أو البرامج القائمة على الكمبيوتر والتي يمكنها الاستجابة لإجراءات المستخدم وعرض المحتوى / المعلومات من خلال الوسائل

³⁴ Dewi, Anita Oktariana, Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Seni Musik Pada Siswa SMP. (S¹ thesis, Universitas Negeri .Yogyakarta. 2016.h. .25)

النصية أو الصور المتحركة أو غير المنقولة أو الصوت / الصوت أو الرسوم المتحركة أو الفيديو .

ث. الواقع الافتراضي

الواقع الافتراضي هو وسيط مصمم لمنح المستخدمين إحساسًا مثل التجربة المباشرة أو التواجد الفعلي في مكان / بيئة حقيقية عند استخدام البرنامج الافتراضي فعليًا.

ج. نظام خبير

النظام الخبير هو جزء من الذكاء الاصطناعي أو الذكاء الاصطناعي. الأنظمة الخبيرة هي برامج كمبيوتر تستخدم قاعدة بيانات تحتوي على معرفة أو معلومات عالية المستوى تُستخدم لتقديم المشورة واتخاذ القرارات وحل المشكلات. بعض الأمثلة على أنواع الوسائل المتعددة المذكورة أعلاه هي بدائل لتطوير وسائل تعليمية مبتكرة وحديثة بحيث يمكنها جذب انتباه الطلاب. على الرغم من أنه يتعين عليهم متابعة التطورات التكنولوجية الحالية ومحاولة أن يكونوا مبتكرين قدر الإمكان ، إلا أن استخدام الوسائل يحتاج أيضًا إلى تعديله وفقًا لمستوى التعليم وقدرة المستخدمين ، في هذه الحالة ، الطلاب. بناءً على نوع الوسائل المتعددة التي تم ذكرها ، يشير الباحث إلى نوع الوسائل المتعددة التفاعلية.

د. وسائل المتعددة التفاعلية

١. فهم الوسائل المتعددة التفاعلية

وفقًا لـ Elsom-Cook في منير ، فإن الوسائل المتعددة التفاعلية هي مزيج من قنوات الاتصال المختلفة في تجربة تواصل منسقة حيث لا يوجد ترجمة متكاملة للغة عبر القنوات. يمكن تعريف الوسائل المتعددة التفاعلية على أنها تكامل للعديد من عناصر الوسائل (الصوت والفيديو والرسومات والنصوص والرسوم المتحركة وما إلى ذلك) في وحدة

تأزرية وتكافل تنتج فوائد للمستخدمين النهائيين أكثر مما يمكن أن يوفره أحد عناصر الوسائل بصورة فردي.^{٣٥}

يعرّف فيليبس في كتابه منير الوسائل المتعددة التفاعلية بأنها عبارة تصف الموجة الجديدة لبرامج الكمبيوتر ، خاصة تلك المتعلقة بقسم المعلومات. يتميز مكون الوسائل المتعددة هذا بوجود نصوص وصور وصوت ورسوم متحركة وفيديو.^{٣٦}

الوسائل المتعددة عبارة عن مزيج من الوسائل المتعددة (تنسيقات الملفات) في صورة نصوص وصور (متجهات أو صور نقطية) ورسومات وصوت ورسوم متحركة وفيديو وتفاعل وما إلى ذلك ، والتي تم تجميعها في ملفات رقمية (محوسبة) ، تُستخدم لنقل رسائل للجمهور. وفي الوقت نفسه ، يرتبط الفهم التفاعلي بالاتصال ثنائي الاتجاه أو أكثر من مكونات الاتصال. مكون الاتصال في الوسائل المتعددة التفاعلية (القائمة على الكمبيوتر) هو العلاقة بين البشر (مستخدمين / مستخدمين المنتج) وأجهزة الكمبيوتر (البرامج / التطبيقات / المنتجات في تنسيق ملف معين ، عادة في صورة قرص مضغوط). وبالتالي ، من المتوقع أن يكون للمنتج / القرص المضغوط / التطبيق علاقة ثنائية الاتجاه / متبادلة بين البرنامج / التطبيق ومستخدميه. يشمل التفاعل في الوسائل المتعددة: (١) يشارك المستخدم (المستخدم) في التفاعل مع برنامج التطبيق ؛ (٢) يهدف تطبيق المعلومات التفاعلية إلى السماح للمستخدمين بالحصول على المعلومات التي يريدونها فقط دون الحاجة إلى "التهام" كل شيء.

بناءً على فهم الوسائل المتعددة والوسائل التفاعلية ، فإن الوسائل المتعددة التفاعلية هي شاشة وسائل متعددة صممها المصممون بحيث يؤدي مظهرها وظيفتها إعلام الرسائل ولديه تفاعل مع مستخدميها. استخدام الوسائل المتعددة هو إلى حد كبير لوسائل

³⁵ Munir, Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan, (Bandung Alfabeta, ٢٠١٢).h. ١٢٩

³⁶.,Ibid

الإعلام التعليمية والألعاب والأفلام والطبية والعسكرية والتجارية والرياضية والإعلان / الترويج ، وغيرها. إذا كان لدى المستخدم المرونة في التحكم في الوسائل المتعددة ، فهذا يسمى الوسائل المتعددة التفاعلية.

٢. مؤشر الوسائل المتعددة التفاعلية

قال Walker Hess في Arsyad إنه لتحديد جودة وسائل التعليم ، يجب على المرء الانتباه إلى المؤشرات التالية.

- (١) جودة المواد والأهداف ، بما في ذلك: (أ) الدقة ؛ (ب) المصالح. (ج) التوازن. (د) الاكتمال. (هـ) الجاذبية. (و) المعقولة. (ز) الملاءمة لوضع المستخدم.
- (٢) تشمل جودة التعليم ما يلي: (أ) توفير فرص التعليم وتقديم المساعدة التعليمية ؛ (ب) جودة الدافع. (ج) المرونة التعليمية. (د) روابط مع برامج تعليمية أخرى ؛ (هـ) جودة الاختبارات وتقييماتها ، (و) يمكن أن يكون لها تأثير على المستخدمين.
- (٣) الجودة التقنية ، بما في ذلك: (أ) الوضوح ؛ (ب) سهولة استخدام الوسائل ؛ (ج) جودة إدارة البرنامج (و) جودة التوثيق.^{٣٧}

وفقًا لـ Sunarto Soenaryo ، تتكون مكونات التقييم في تطوير وسائل التعليم من: (١) مكون العرض ، (٢) مكون التعليمات ، (٣) مكون مراقبة التقدم ، (٤) مكون التقييم ، المكون المتفرع ، و (٦) التغذية الراجعة / مكون التغذية الراجعة.^{٣٨}

مؤشرات مكونات العرض التي يجب مراعاتها هي الرسائل الموجودة في وسائل التعليم والتي يمكن أن تكون في صورة صور ونصوص وصوت / صوت ورسوم متحركة وفيديو.

³⁷ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: Raja Grafindo Persada h. ١٧٥), (٢٠٠٣).

³⁸ Sunaryo Sunarto. Pembelajaran berbasis komputer. (٢٠٠٥). Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131568300>, pada tanggal ٢٥ Desember ٢٠٢٠. pukul ٠٧:٢٩ WIB

يجب أن يتناسب المظهر والألوان مع احتياجات الطالب ، ويجب أن تكون العناوين والأوامر واضحة وليست صعبة الفهم. بالإضافة إلى ذلك ، يجب أن يكون حجم الحروف والصور والرسومات سهل الفهم.

مكون المؤشر من التعليمات التي يجب أخذها في الاعتبار هو تعليمات استخدام البرنامج التي يجب أن تكون واضحة بحيث يمكن استخدامها من قبل الطلاب بصورة فردي أو مستقل. بالإضافة إلى ذلك ، هناك حاجة إلى ميزة المساعدة.

يتعلق مكون مراقبة التقدم بالموضوعات التي سيتم دراستها ، وكيفية نقل النتائج في نهاية الدرس. بينما يتكون مكون التقييم من تقييم فهم الطلاب للمادة من خلال الأسئلة / التدريبات على حد سواء الاختبار من متعدد ، أو ملء ، أو من الصحيح إلى الخطأ ، وهناك توثيق للقيم بحيث يمكن تتبع تقدم التعلم.

يتعلق مكون التفرع بتوافر المواد البديلة التي يجب على الطلاب أخذها بعد الانتهاء من المادة. يمكن أن يكون هذا النموذج آلياً أو يدوياً. بينما في مكون الملاحظات ، يجب تقديم الملاحظات / الملاحظات في أقرب وقت ممكن بعد أن يعطي الطلاب إجابة. يمكن أن يكون تنسيق التعليقات في صورة تعليقات ومدح وتحذيرات وتصحيحات ومعلومات عن تقدم التعليم وأكثر إثارة للاهتمام إذا كانت مصحوبة برسوم توضيحية وأصوات وصور.

كشف واهونو عن ثلاثة جوانب في تقييم معايير الوسائل التعليمية ، وهي: (١) جوانب هندسة البرمجيات ، (٢) جوانب تصميم التعليم ، (٣) جوانب الاتصال المرئي. وفي الوقت نفسه ، يقسم Nielsen (١٩٩٠) معايير تقييم البرامج إلى ١٠ أجزاء ، وهي: (١) الرؤية ، (٢) توافق النظام / البرنامج مع العالم الحقيقي ، (٣) تحكم المستخدم وحرية اتخاذ القرارات ، (٤) الاتساق والمعايير ، (٥) منع الأخطاء ، (٦) الاعتراف ، (٧) المرونة

والكفاءة في الاستخدام ، (٨) التصميم البسيط والجمالي ، (٩) مساعدة المستخدمين على التعرف على الأخطاء وتشخيصها واستردادها ، و (١٠) المساعدة و توثيق.^{٣٩}

يرى ثورن أيضًا في منير أن الوسائل التفاعلية التي يتم تطويرها يجب أن تفي بستة معايير تقييم ، وهي:^{٤٠}

- (١) معيار التقييم الأول هو سهولة التنقل. يجب تصميم القرص المضغوط التفاعلي بأكبر قدر ممكن من البساطة حتى يتمكن المتعلمون من تعلمه دون امتلاك معرفة معقدة بالوسائط.
- (٢) المعيار الثاني هو محتوى الإدراك. بمعنى أن هناك محتوى واضحًا للمعرفة.
- (٣) المعيار الثالث هو وجود عرض تقديمي للمعلومات ، والذي يستخدم لتقييم المحتوى وبرنامج القرص المضغوط التفاعلي نفسه.
- (٤) المعيار الرابع هو تكامل وسائل الإعلام ، حيث يجب أن تدمج وسائل الإعلام جوانب المعرفة والمهارات.
- (٥) المعيار الخامس في جمالي. لجذب الاهتمام بالتعليم ، يجب أن يكون للبرنامج مظهر جذاب.
- (٦) معيار التقييم الأخير هو الوظيفة العامة ، بمعنى آخر ، يجب أن يوفر البرنامج الذي يتم تطويره التعليم الذي يرغب فيه المشاركون في التعلم.

من بعض آراء الخبراء حول مؤشرات الوسائل المتعددة ، يمكن ملاحظة أن الوسائل المتعددة التفاعلية في التعليم يمكن رؤيتها من ثلاثة جوانب ، وهي: جوانب التعلم، وجوانب

³⁹ Wahono, Romi Satria. Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. (٢٠٠٦). Diakses dari <http://romisatriawahono.net/٢٠٠٦/٠٦/٢١/aspekdan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada 12 Desember 2020. pukul ٠٧:٢٦ WIB ,

⁴⁰ :Munir, Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan, (Bandung Alfabeta, ٢٠١٢).h. ٢١٩-٢٢٠

المحتوى / المواد ، والجوانب الإعلامية. فيما يتعلق بجوانب التعليم ، فإن استخدام الوسائل المتعددة التفاعلية المختلفة يجعل عملية التدريس والتعليم عملية وفعالة ومثيرة للاهتمام. تصبح جوانب المحتوى / المواد التي تستخدم الوسائل المتعددة التفاعلية ، والموضوع الذي يحتوي على محتوى مادي تمثيلي في صورة مرئي ، سمعي ، سمعي بصري أسهل وأكثر وضوحاً لفهم الطلاب. يمكن لجوانب الوسائل المستخدمة أن تسهل عملية توصيل المعلومات للطلاب. الجوانب الرئيسية التي تتكون منها الوسائل المتعددة التفاعلية هي في هذه الجوانب الثلاثة التي تصبح وحدة واحدة لا يمكن فصلها لدعم بعضها البعض.

٣. أنواع نماذج الوسائل المتعددة التفاعلية

يجب أن تحتوي وسائل التعليم التفاعلية القائمة على الوسائل المتعددة على تنقل بسيط يسهل على المستخدمين ، سواء المعلمين أو الطلاب. يحتوي نموذج وسائل التعليم التفاعلية للوسائل المتعددة على مجموعة متنوعة من النماذج ، وهي دروس ، وتمارين وممارسة ، ومحاكاة ، وتجارب وتجارب ، وألعاب. تم تصميم هذا التنسيق وفقاً لاحتياجات الطلاب في عملية التعلم.

يمكن تصنيف تنسيق العرض التعليمي للوسائل المتعددة في Daryanto إلى خمس مجموعات على النحو التالي:

أ. الدورة التعليمية

نموذج التقديم هذا عبارة عن تعليم متعدد الوسائل يتم في تسليم المواد في برنامج تعليمي. يتم تنفيذ هذا العرض التعليمي من قبل مدرس أو مدرس. يحتوي تنسيق العرض هذا على نصوص وصور سواء ثابتة أو متحركة ورسومات. يحتوي هذا التنسيق على العديد من الأسئلة أو التخصيصات ، أي عندما يقرأ المستخدم المفاهيم ويفسرها ويستوعبها. بعد إرسال السؤال ، سيرى المستفتى المستفتى عندما تكون استجابة المستخدم خاطئة ، ثم يجب

على المستخدم تكرار فهم المفهوم ككل أو في أجزاء معينة فقط. في نهاية هذا التنسيق ، سيكون هناك اختبار لقياس مستوى فهم المستخدم للمفهوم أو المادة المقدمة.

ب. احفر و تدرب

يهدف هذا النموذج إلى تدريب المستخدمين بحيث يكون لديهم الكفاءة في إحدى المهارات أو تعزيز إتقان المفهوم. هذا التنسيق مصحوب أيضًا بأسئلة وعادة ما يتم عرضه بصورة عشوائي. كما تم تجهيز كل سؤال بالإجابة الصحيحة كاملة مع شرح ، لذلك من المأمول أن يتمكن المستخدم أيضًا من فهم مفهوم معين. في هذا التنسيق ، يمكن للمستخدم أيضًا رؤية الدرجة أو الدرجات التي حصل عليها ، كمؤشر في الإجابة على الأسئلة المطروحة.

ج. محاكاة

يحاول هذا النموذج أن يشبه العمليات التي تحدث في العالم الحقيقي. في الأساس ، يحاول هذا التنسيق تزويد المستخدمين بتجربة واقعية للمصورةات المرتبطة بالمخاطر. على سبيل المثال ، عند محاكاة تشغيل طائرة ، يواجه المستخدم طائرة على وشك الانهيار.

د. التجربة أو التجربة

يشبه هذا النموذج تنسيق المحاكاة بصورة أكبر ، ولكن هذا التنسيق يستهدف بصورة أكبر الأشياء التجريبية ، على سبيل المثال الأنشطة في مختبر اللغة. يوفر هذا التنسيق المواد والأدوات للمستخدم. يمكن للمستخدم القيام بالأنشطة التجريبية والتجريبية ثم يمكن للمستخدم تطوير التجارب والتجارب التي قام بها. من المتوقع أن تكون النتيجة النهائية لهذا التنسيق أن المستخدم يمكنه شرح مفهوم أو ظاهرة معينة.

هـ. لعبة

لا يزال هذا النموذج المقدم يشير إلى عملية التعليم على أمل أن تكون هناك عملية اللعب أثناء التعلم. لذلك ، يبدو أن المستخدم يلعب ولكنه يتعلم بالفعل. يستخدم هذا التنسيق مجموعة متنوعة من الوسائل المعروفة باسم التعليم القائم على الوسائل المتعددة ، ويمكن إجراء هذا التنسيق باستخدام أنواع مختلفة من البرامج القادرة على معالجة النصوص والصور والصوت والفيديو. تستخدم هذه الدراسة تنسيق وسائل متعددة يتم استخدامه في صورة مجموعة من البرامج التعليمية والتمارين. في البرنامج التعليمي ، سيحصل الطلاب على شرح فيما يتعلق بالموضوع المطلوب والممارسة كأداة قياس لفهم المواد التي درسها الطلاب.^{٤١}

استنادًا إلى نماذج الوسائل المتعددة التفاعلية المختلفة ، يشير الباحثون إلى نموذج Drill and Pactice ، لأن هذا النموذج مناسب جدًا لمهارات القراءة. يقوم نموذج التمرين والمعاهدة بتدريب المستخدمين بحيث يكون لديهم الكفاءة في إحدى المهارات أو تعزيز إتقان أحد المفاهيم ، وخاصة مهارات القراءة. هذا التنسيق مصحوب أيضًا بأسئلة وعادة ما يتم عرضه بصورة عشوائية. كما تم تجهيز كل سؤال بإجابة صحيحة كاملة مع شرح ، لذلك من المأمول أن يتمكن المستخدم أيضًا من فهم نص القراءة في مهارات القراءة.

٤. مزايا الوسائل المتعددة التفاعلية

الوسائل المتعددة التفاعلية هي مزيج من الوسائل المختلفة من أجهزة الكمبيوتر والفيديو والصوت والصور والنص. وفقًا لـ Hofstetter ، فإن الوسائل المتعددة التفاعلية هي استخدام أجهزة الكمبيوتر لدمج النصوص والرسومات والصوت والصور المتحركة

⁴¹ Daryanto, Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran, (Yogyakarta: Gava Media, ٢٠١٣), h. ١٤٥

(الفيديو والرسوم المتحركة) في وحدة واحدة مع الروابط والأدوات الصحيحة بحيث يمكن لمستخدمي الوسائل المتعددة التنقل والتفاعل والإبداع والتواصل.^{٤٢}

تشمل مزايا استخدام الوسائل المتعددة التفاعلية في التعليم ما يلي:

- (١) نظام التعليم أكثر إبداعًا وتفاعلية.
- (٢) سيُطلب من المعلمين دائمًا أن يكونوا مبدعين ومبتكرين في إيجاد اختراقات تعليمية.
- (٣) قدرة على الجمع بين النص أو الصور أو الصوت أو الموسيقى أو الصور المتحركة أو مقاطع الفيديو في وحدة واحدة تدعم بعضها البعض من أجل تحقيق أهداف التعلم.
- (٤) زيادة الدافعية لدى الطلاب أثناء عملية التدريس والتعليم لتحقيق أهداف التعليم المرجوة.
- (٥) قدرة على تصور المواد التي كان من الصعب شرحها فقط من خلال التفسيرات التقليدية أو الدعائم.
- (٦) تدريب الطلاب ليكونوا أكثر استقلالية في اكتساب المعرفة.^{٤٣}

وأوضح منادي أن هناك خمس مزايا للوسائل المتعددة التفاعلية وهي كالتالي:

- (١) تفاعلية ، بحيث يمكن استخدامها من قبل الطلاب بصورة فردي ، يتم دعوة الطلاب للمشاركة سمعيًا وبصريًا وحركيًا بحيث يسهل فهم المعلومات.
- (٢) إن توفير مناخ من المودة بصورة فردي يعني أنه يمكن أن يستوعب الطلاب الذين يتباطأون في تلقي الدروس لأنهم يجرون بصورة مستقل ، ولا ينسون أبدًا ويشعرون بالملل والتحلي بالصبر في تنفيذ التعليمات حسب الرغبة

⁴² Hofstetter. Dalam Mohammad Suyanto: Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. (Yogyakarta: ANDI.2001). h 65

⁴³ :Munir, Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan (Bandung ,Alfabeta2012),.h . 132.

- (٣) زيادة دافع التعليم لأنه يمكن أن يلبي احتياجات الطلاب.
- (٤) تقديم ملاحظات فورية حول نتائج تعليم الطلاب.
- (٥) التحكم في الاستخدام متروك تمامًا للمستخدم حيث تمت برمجته للتعليم الذاتي.^{٤٤}

هـ. مفاهيم *Adobe Flash CS6*

شرح Madcoms أن *Flash* هو برنامج رسوم متحركة قائم على متجه لإنشاء مجموعة متنوعة من الرسوم المتحركة مثل الرسوم المتحركة المتحركة والويب والأفلام والعروض التقديمية وملفات تعريف الشركة والبطاقات الإلكترونية والألعاب مع نتائج الملفات الخفيفة بحيث يمكن الوصول إليه بسهولة دون الحاجة إلى وقت طويل.^{٤٥}

Adobe هو مورد برامج يحتوي على فلاش من البائع السابق ، *Macromedia* ، سابقًا ، كان برنامج *Flash* برنامجًا تابعًا لشركة *Macromedia* ، وفي عام ٢٠٠٥ تم شراء *Macromedia* بواسطة *Adobe Flash 8* ، وتم تطويره لاحقًا إلى *Adobe Flash CS3* . بالإضافة إلى كونه قادرًا على دعم AIR ٣,٤ و *Flash Player 11.4* ، فإن هذا الإصدار يحتوي أيضًا على ميزات يمكن أن تعزز تطوير التطبيقات لأجهزة iOS و Android.^{٤٦}

Adobe Flash CS6 هو برنامج تطبيق كمبيوتر يمكن استخدامه كوسيلة تعليمية يمكن أن تجذب اهتمام الطلاب وتدعم فعالية الطلاب في تلقي وفهم المواد التعليمية باستخدام طريقة CAI (التعليم بمساعدة الحاسوب).

Adobe Flash CS6 يحتوي على عدة أجزاء رئيسية من منطقة العمل والتي سيتم

⁴⁴ Munadi Yudhi, Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru) (Jakarta: Gang Persada (GP) Press, ٢٠١٣), h. ١٥٢-١٥٣

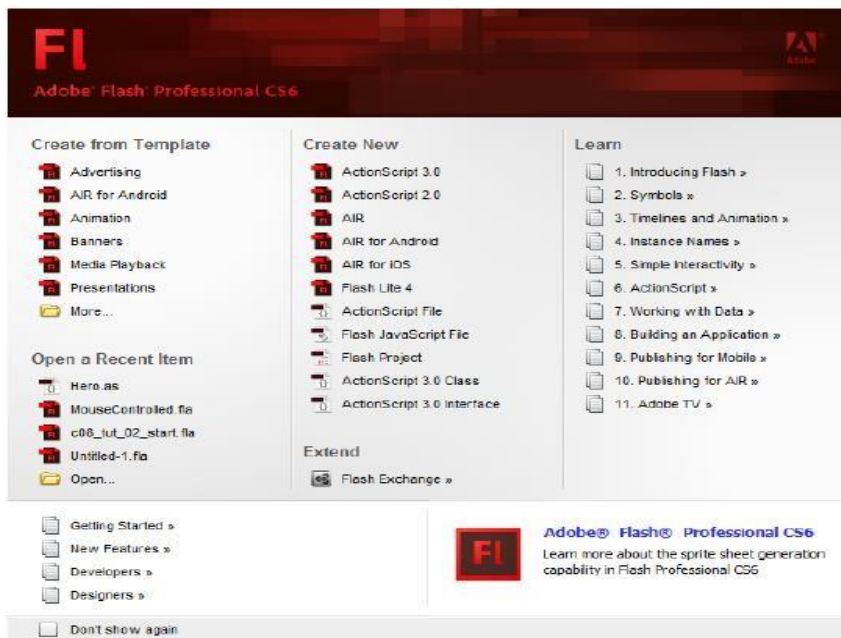
^{٢٥} MADCOMS ، Adobe Flash Professional CS6 untuk Pemula ، (Yogyakarta: ANDI Publisher, 2012), h. 2

⁴⁶ Ichwan K, *Membuat Media Pembelajaran Dengan Adobe Flash CS,6* (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2015), h. 1

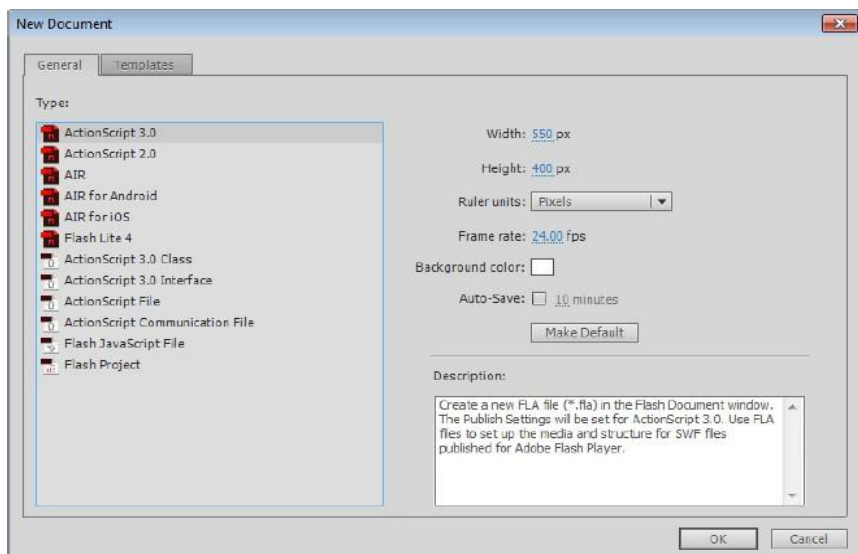
تغطيتها بالكامل من أجزاء من *Adobe Flash CS6*.

١. الصفحة الرئيسية

لبدء *Adobe Flash CS6*، انقر نقرًا مزدوجًا على الرمز. بعد ذلك ستظهر الشاشة الأولية عند الوصول إلى *Adobe Flash Professional CS6*. لإنشاء مستند جديد، هناك عدة خيارات، يمكن للمستخدمين اختيار استخدام *ActionScript ٣,٠* أو *ActionScript ٢,٠*.



الصورة ٢,٧ صفحة بدء *Adobe Flash CS6*

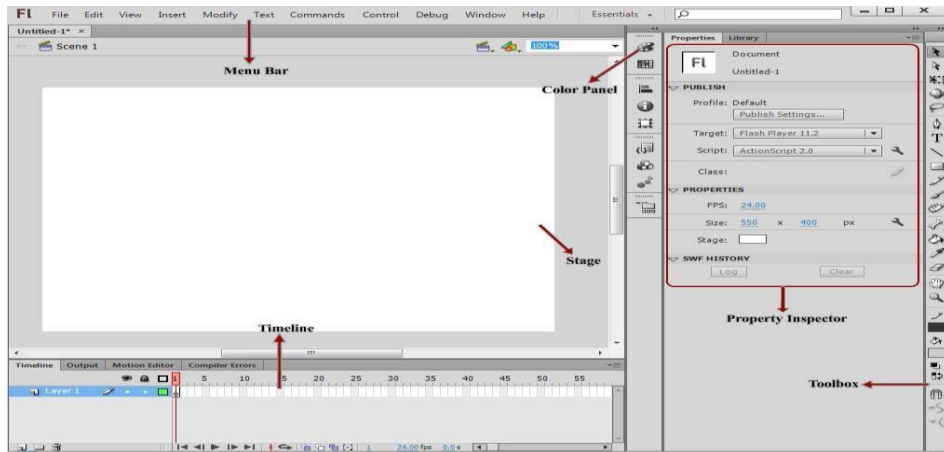


الصورة ٢,٨ صفحة مستند جديد Adobe Flash CS6

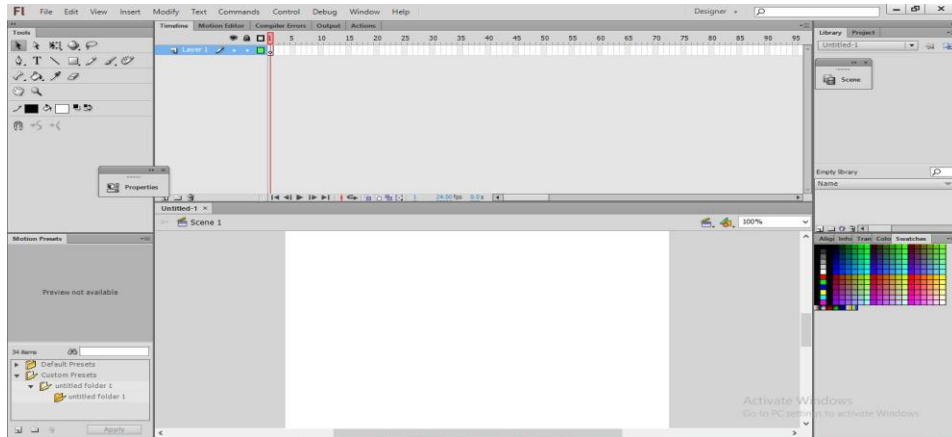
٢. النافذة الرئيسية

تتكون واجهة / عرض نافذة الفلاش الرئيسية من المرحلة ، ولوحة الأدوات ، ولوحة الخط الزمني ، ولوحة الخصائص ، وشريط القائمة ، وشريط التطبيق. باستخدام هذه الأدوات ، يمكننا إنشاء الرسوم المتحركة الرقمية أو مواقع الويب وتعديلها. يمكننا أيضًا استيراد ملفات من Adobe Illustrator و Adobe Photoshop و Adobe After Effects. في Adobe Flash CS6 ، تسمى النافذة الرئيسية شاشة التطبيق. يوفر Flash CS6 مجموعة كبيرة من أوضاع العرض / مساحة العمل وفقًا لاحتياجات المطور ، بما في ذلك وضع Animator ، والوضع الكلاسيكي ، ووضع التصحيح ، ووضع المصمم ، ووضع المطور ، ووضع الأساسيات ، والشاشة الصغيرة. يمكن العثور على هذا في إعدادات النافذة ثم انقر فوق مساحة العمل.

٤٠



الصورة ٢,٩ النافذة الرئيسية لبرنامج

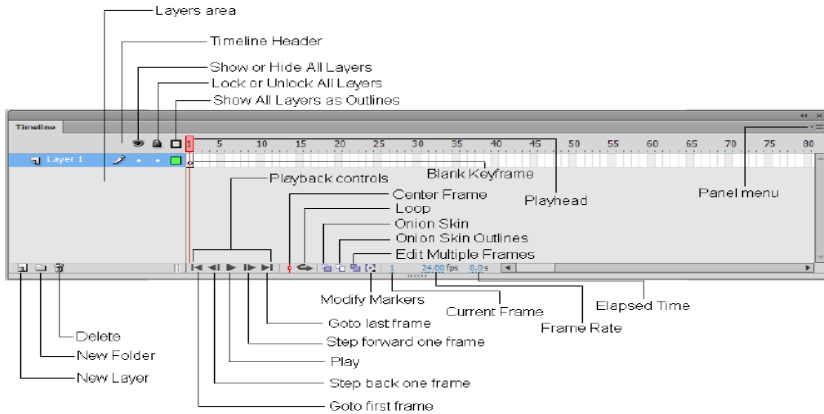


الصورة ٢,١٠ Designer Mode Adobe Flash CS6

٣. منصة

المرحلة هي منطقة يتم فيها تنفيذ جميع الأنشطة. توجد على المسرح منطقة رمادية أو سوداء تسمى لوحة اللصق. لا تظهر الكائنات الموجودة في "لوحة اللصق" في النتيجة النهائية للبرنامج.

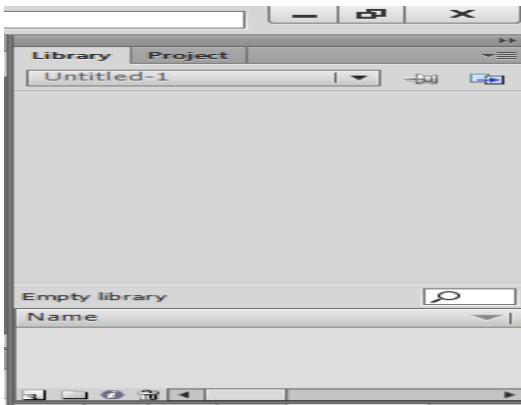
٤. لوحة الأدوات



الصورة ٢،١٢ الجدول الزمني لبرنامج Adobe Flash CS6

٦. لوحة المكتبة

تخزن المكتبة جميع الكائنات والأصوات والصور ومقاطع الفيديو والرسوم المتحركة والأزرار والمكونات الأخرى المستخدمة في عملية التطوير. يمكن للمكتبة أن تستوعب الملفات المستوردة بتنسيقات مختلفة ، مثل PNG و GIF و JPG و JPEG للصورة و ASND و WAV و mp3 و AIFF و SUN و AU للصوت.



الصورة ٢,١٣ مكتبة Adobe Flash CS6

٧. الإجراء

Action Script هي لغة برمجة تعتمد على ECMAScript ، والتي تُستخدم في تطوير مواقع الويب والبرامج باستخدام نظام Adobe Flash Player الأساسي. تم تطوير هذه اللغة في الأصل بواسطة Macromedia ، ولكن Adobe الآن تمتلك وتواصل تطويرها. يسمح ActionScript بإنشاء تفاعل في مشروعات Flash.

ActionScript مكتوبًا في لوحة الإجراءات المتوفرة في برنامج Adobe Flash Professional CS6. لا يمكن كتابة النص البرمجي للإجراء إلا على كائنات من نوع Movie Clip و Keyframe و Button و Object Component. لا يمكن استخدام Action Script على كائنات أخرى مكتوبة أو مصورة ليست من النوع Movie Clip. لذلك إذا كنت تريد استخدام نص عمل على كائن ، فيجب تحويل هذا الكائن إلى مقطع فيلم أولاً.

لفتح لوحة الإجراءات ، انقر بزر الماوس الأيمن فوق الكائن الذي تريد إضافة سيناريو إجراء إليه ثم حدد الإجراءات أو يمكنك الضغط على المفتاح F9 على لوحة المفاتيح. هناك نوعان من ActionScript: ActionScript ٢,٠ و ActionScript ٣,٠. ذكر Madcoms و Rayanda حول مزايا برامج /برامج Adobe Flash

في معالجة الرسوم المتحركة على النحو التالي:^{٤٧}

- (١) يمكن أن تجعل الأزرار التفاعلية أكثر ديناميكية عن طريق زيادة حجم البرنامج النصي 3.0 إلى أقصى حد لإنشاء فيلم أو كائن آخر وتغيير شفافية اللون في الفيلم.

⁴⁷ MADCOMS ، Adobe Flash Professional CS6 (Yogyakarta: للمبتدئين ، ANDI Publisher، 2012)، p. 1

- (٢) يمكن إنشاء كائنات ثلاثية الأبعاد.
- (٣) يتم تكييف بعض أدوات الرسومات الموجودة في برنامج رسومات *Adobe* وتعظيمها في برنامج *Adobe Flash*.
- (٤) عرض واجهة أبسط وسهلة الهضم.
- (٥) قم بعمل حركات متحركة باتباع تدفق محدد مسبقًا.
- (٦) يمكن تحويل ملف الفلاش النهائي ونشره في عدة أنواع شائعة جدًا في استخدامات البرامج الأخرى ، مثل *.swf* و *.html* و *.gif* و *.jpg* و *.png* و *mov* وغيرها.
- (٧) قادرة على استيراد جميع ملفات الصور والملفات الصوتية تقريبًا ، لذا فهي أكثر إثارة للاهتمام
- (٨) لن يتغير خط العرض التقديمي حتى إذا لم يكن الكمبيوتر الشخصي (PC) المستخدم يستخدم هذا الخط
- (٩) الصورة على *Adobe Flash* هي صورة متجهة بحيث لا تنكسر أبدًا على الرغم من تكبيرها مئات المرات.
- (١٠) يمكن تشغيل *Adobe Flash* على أنظمة تشغيل *Windows* و *Mac OS*.
- (١١) تم دمج *Adobe Flash* مع *Adobe Photoshop* والرسام.
- (١٢) *Adobe Flash* قادر على معالجة الرسوم المتحركة من كائنات الصور النقطية وإنشائها.
- (١٣) حجم ملف صغير نسبيًا.⁴⁸

⁴⁸ Rayandra Ashyar, Creative Develops Learning Media (Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta, 2013), p.187.

د. مفاهيم مهارات القراءة العربية

١. تعريف مهارات القراءة (مهارة القرعة)

كما ذكرنا سابقاً ، فإن مهارة القرعة هي واحدة من المهارات اللغوية الأربع . بعد ذلك سيتم شرح ما هو بالضبط معنى مصطلح مهارة القرعة وكذلك الجوانب الواردة فيه . مهارة القرعة تأتي من اللغة العربية من كلمة مهارة (مهارة) ، وهي صورة مصدر من مهر - يمهر وهو ما يعني ذكياً أو بارعاً.⁴⁹ كلمة القرعة (قراءة) مصدر من كلمة قرأ - يقرأ والتي تعني القراءة.⁵⁰

بحسب محمود فرج عبد الحافظ وآخرون ، المهارة مهارة أو مهارة يجب تطويرها في تعليم اللغة⁵¹. تأتي القروعة من جذر الكلمة قرء - يقرء - قراءة والتي تعني القراءة والقراءة. تأتي هذه الكلمة في اللغة من الآية الأولى من وحي القرآن وهي "اقرأ". كلمة "اقرأ" في الآية هي "فعل امر" والتي تعني أمر القراءة. واستمر الأمر "اقرأ" في الجملة التالية وهي "بسم ربك الذي خلق، خلق الإنسان من علق". وهي القراءة على أساس أو إطار "اسم رب" (الله رب). معنى "قراءة / اقرأ" في الآية ليست مجرد حرفية ، أي قراءة النص (فقط) ، ولكن أمر للقراءة والفحص والفهم . في حين أن الشيء الذي يجب قراءته يدور حول البشر كمخلوقات والله كخالق . فالأمر القروي حسب الآية يدل على عملية القراءة،⁵²

وفقاً لـ Finonchiaro وفقاً لما نقله هانري ، فإن القراءة "تجلب المعنى وتحصل على معنى من المواد المطبوعة أو المكتوبة" اختيار وفهم المعنى أو المعنى الوارد في المادة

⁴⁹ Ahmad Warson Munawwir, *Al-Munawwir: Kamus Arab-Indonesia* (Surabaya: Pustaka Progresif, 1997)., h 1460.

⁵⁰ Ahmad Warson Munawwir, h 1184.

⁵¹ Anwar Abd. Rahman, 'Keterampilan Membaca Dan Teknik Pengembangannya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *Diwan : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, Vol. 3. No. 155 (2018), h. 4.

⁵² Syaiful Gala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran*, Cet. 6, (Bandung: Alfabeta, 2005), h. 134.

المكتوبة .(الهدف هو البحث عن المعلومات والحصول عليها ، بما في ذلك المحتوى ، وفهم معنى القراءة ⁵³. تماشياً مع ذلك ، يعرف أحمد عزان القراءة على أنها رؤية وفهم محتويات ما يكتب عن طريق التحدث أو في القلب وهجاء أو تلاوة ما هو مكتوب ⁵⁴.

يقول معنى القراءة في رأي الخبراء ، إن القراءة هي طريقة للحصول على المعلومات التي يتم نقلها شفهيًا وهي نتيجة لتلفيق الآراء والأفكار والنظريات ونتائج خبراء الأبحاث لمعرفة وتصبح معرفة الطلاب ⁵⁵.

من بعض التعاريف المتعلقة بمهارة القرائع التي شرحها المؤلف أعلاه ، يمكن فهم أن المقصود بمهارات القراءة هو قدرة لغوية يمتلكها شخص ما في رؤية وفهم المعنى الوارد في الكتابة بمهارة ، دقيقة وطلاقة . بحيث يمكن للقارئ أن يفهم الرسالة التي يريد الكاتب أن ينقلها من خلال كتابته ويفهمها بصورة صحيحة ودقيقة.

٢. نوع القراءة

بحسب أحمد فؤاد أفندي ، هناك عدة أنواع للقراءة ، منها:

أ. القراءة بصوت عالٍ (القراءة الجهرية)

يمكن أيضاً أن تسمى القراءة بصوت عالٍ القراءة بصوت عالٍ وهو نوع من نصوص القراءة بصوت واضح ويمكن للآخرين سماعه . في نشاط القراءة الصعبة هذا ، يتم التأكيد بصورة خاص على القدرة على القراءة من خلال:

⁵³ Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Cet. I, (Bandung: Angkasa Bandung, 2008), h. 174.

⁵⁴ (2004 ، الإنسانية العلوم :باندونج) أنا .العربية تعليم اللغة منهجية ، عزان أحمد

⁵⁴ Ahmad Izzan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Cet. I, (Bandung: Humaniora, 2004).

⁵⁵ Martini S Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), h. 106.

أ) الحفاظ على سلامة اللغة العربية ، سواء من حيث المخرج أو خصائص الصوت الأخرى ؛

ب) الإيقاع الصحيح والتعبير التي تصف مشاعر الكاتب ؛

ت) سلسلة وليست بطيئة ومتكررة ؛

ث) انتبه إلى علامات الترقيم (علامات الترقيم).

علامات الترقيم المستخدمة في اللغة العربية هي في الأساس نفس علامات الترقيم

في الإندونيسية ، فقط الاسم مختلف ، وهو كما يلي :

نقطة (.) ، فاصلة (,) ، نقطتان (:) ، الفاصلة منقوطة (;) ، شرطة (-) ،

قوسان (()) ، علامة الاستفهام (?) ، علامة التعجب (!) ، علامة التنصيص

(") ، الخط المائل (\).⁵⁶

يقترح Gruber فوائد وأهمية القراءة بصوت عال للأطفال ، وهي :

أ) إعطاء الطلاب أمثلة على عملية القراءة بصورة إيجابي ،

ب) تعريض الطلاب لإثراء مفرداتهم ،

ج) إعطاء الطلاب معلومات جديدة ،

د) تعريف الطلاب بالأنماط الأدبية المختلفة .

هـ) منح الطلاب الفرصة للاستماع واستخدام خيالهم⁵⁷.

ب. القراءة في قلبك (القراءة الصامتة)

تهدف القراءة بصمت لاكتساب الفهم ، على حد سواء ، النقاط والتفاصيل .

يجب أن تتجنب القراءة الجسدية بصمت:

أ) النطق ، من الجيد تحريك الشفاه فقط ،

⁵⁶ Ahmad Fuad Efendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2004), h. 126.

⁵⁷ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 125.

(ب) تكرار القراءة هو إعادة حركة العين (الرؤية) إلى الجملة السابقة التي تمت قراءتها،
(ت) استخدام المؤشر / حركات الرأس.

ج. قراءة سريعة

الغرض الرئيسي من القراءة السريعة هو تشجيع الطلاب على الجرأة على القراءة أسرع من عاداتهم. السرعة هي الهدف لكنها لا تستطيع التضحية بالفهم. إن سرعة القراءة حقًا ضرورية ، ولكن يجب أن نتذكر أنه يمكن استخدام مواد القراءة غير المخلصة كمواول للقراءة السريعة. المشكلة هي أنه ليس من السهل الحصول على مواد القراءة المناسبة لتمارين القراءة السريعة باللغة العربية ، ولكن هذا لا يعني عدم وجود أي منها.

د. القراءة الإستمتاعية

يهدف هذا النوع من القراءة إلى تزويد الطلاب بتمارين القراءة السريعة والاستمتاع بما يقرؤونه. والهدف هو تعزيز الاهتمام وحب القراءة. القراءة السريعة والقراءة الإبداعية ، التي تتم عادة خارج الفصل الدراسي ، من خلال تكليف الطلاب بقراءة كتب معينة ، وفي غضون الوقت المحدد يجب على الطلاب تقديم تقارير مكتوبة حول الكتب التي قرأوها .

هـ. القراءة التحليلية

الغرض الرئيسي من القراءة التحليلية هو تدريب الطلاب على القدرة على العثور على المعلومات من المواد المكتوبة. بالإضافة إلى ذلك ، فإن الطلاب قادرون أيضًا على استكشاف وإظهار التفاصيل التي تعزز الأفكار الرئيسية ، ويتم تدريبهم على التفكير

المنطقي ، والبحث عن العلاقات بين بعضهم البعض والآخرين ، واستخلاص النتائج على الرغم من عدم كتابتها بصورة صريح في القراءة⁵⁸.

٣. الغرض من القراءة

يجب أن يكون للقراءة غرض ، لأن الشخص الذي يقرأ لغرض معين يميل إلى الفهم أكثر من شخص ليس لديه غرض . الغرض من القراءة يشمل:

- (١) تمتع
 - (٢) يتقن القراءة بصوت عال .
 - (٣) استخدام استراتيجيات معينة ؛
 - (٤) تحديث معرفته بموضوع ؛
 - (٥) ربط المعلومات الجديدة بمعلومات معروفة له بالفعل ؛
 - (٦) الحصول على معلومات للتقارير الشفوية أو المكتوبة ؛
 - (٧) تأكيد أو رفض التوقعات .
 - (٨) عرض تجربة أو تطبيق المعلومات التي تم الحصول عليها من نص بعدة طرق أخرى والتعرف على بنية النص ؛
 - (٩) الإجابة على أسئلة محددة.⁵⁹
- يشمل إتقان اللغة العربية شيئين ، وهما:
- (١) تعرف على الحروف الأبجدية العربية التي تم ترتيبها في كلمات في سلسلة من الجمل ونطقها بسرعة وبصورة صحيح.

⁵⁸ Ahmad Fuad Efendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2004), h. 126-127.

⁵⁹ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 2.

(٢) افهم ما تقرأه إذا قرأت مادة للقراءة باللغة العربية.⁶⁰

٤. مؤشرات مهارات القراءة

المؤشرات في تعليم القراءة بصوت عالٍ هي (١) قدرة على قراءة جمل بسيطة بطلاقة ، (٢) قدرة على القراءة مع التجويد الصحيح ، (٣) قدرة على القراءة بالنطق الصحيح ، (٤) قدرة على القراءة بصوت عال ، (٥) قدرة على فهم محتويات الجمل بسيط.⁶¹

ي. الدراسات السابقة

تتضمن بعض نتائج البحث ذات الصلة بهذا البحث ما يلي:

١. البحث ذو الصلة بهذا البحث هو البحث الذي أجراه وحيو نوغراها في عام ٢٠١٤ بعنوان " تطوير الوسائل المتعددة في العلوم ٥ الصف المدرسة الابتدائية لقمان الحكيم الدولية باعونتافان، بانتول. من نتائج البحث "، من المعروف أن جدوى المنتج من خبراء المواد ٤،٤٥ (جيد جدًا) ، وجدوى الخبر الإعلامي ٤،٢٣ (جيد) ، ونتائج الاختبار الميداني التشغيلي ٤،٢١ (جيد). لذلك يمكن استخدام وسائل التعليم مع برنامج Adobe Flash CS 5.5 كوسيلة تعليم لأنها يمكن أن تزيد من الاهتمام بالتعليم وفهم المواد للطلاب. الفرق الأساسي بين هذا البحث و Wahyu Nugroho هو محور البحث الذي يعرض مادة علمية ، بينما في هذه الدراسة لمهارات القراءة العربية.

٢. مزيد من الأبحاث ذات الصلة بهذا البحث في صورة أطروحة حول " تطوير الوسائل التعليمية التفاعلية القائمة على الوسائل المتعددة باستخدام برنامج Adobe Flash

⁶⁰ A. Akrom Malibary, dkk., *Pedoman Pengajaran Bahasa Arab Pada Perguruan Tinggi Agama Islam* (Jakarta: Proyek RI Pengembangan Sistem Pendidikan Agama Depag, 1976), h. 121.

⁶¹ Lestariningsih Lestariningsih, "Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Dengan Teknik Balainang Melalui Media Buku Bergambar Pada Siswa Kelas 1 Sd Negeri Karangduren 3 Tenganan Semarang", 2009, h. 64.

CS 5 للصف الحادي عشر SMK كفاءات مهارات إدارة المكاتب في الكفاءة الأساسية في وصف نظم المعلومات الإدارية "التي أجرتها Nurul Anggraeni في عام ٢٠١٥. معادلة البحث Nurul مع هذا البحث هو نفس تطوير الوسائل التعليمية التفاعلية القائمة على الوسائل المتعددة. يكمن الاختلاف في نموذج التطوير الذي طبقته Nurul باستخدام نموذج ADDIE بينما تستخدم هذه الدراسة نموذج تطوير بورغ و غال في Sugiyono .

٣. البحث التالي ذو الصلة في صورة أطروحة حول " تطوير وسائل التعليم التفاعلي العربية القائمة على الوسائل المتعددة باستخدام *Adobe Flash* لزيادة اهتمام الطلاب بالتعليم في الفصل السابع MTs Wonokromo ٢٠١٦\٢٠١٧ العام الدراسي " الذي أجرته Arin Baharsati في عام ٢٠١٧. معادلة بحث Arin مع هذا البحث هو تطوير الوسائل التعليمية التفاعلية القائمة على الوسائل المتعددة ، وتطوير الوسائل التعليمية العربية ، واستخدام برنامج *AdobeFlash*. يكمن الاختلاف في تركيز مصورة البحث في Arin لزيادة الاهتمام ، بينما هذا البحث لمهارات القراءة.

الباب الثالث

منهج البحث

أ. موضوع البحث

إن البحث في تطوير وسائل تعليمية تفاعلية تعتمد على الوسائل المتعددة باستخدام *Adobe Flash CS6* لمهارات القراءة العربية في طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية وهو البحث والتطوير (R & D). قال بورغ و غال، في سوكمادينانا "البحث والتطوير هو طريقة لتطوير واختبار منتج"، وسوف ينتج منتجات معينة ، والأبحاث مطلوبة لاختبار فعالية المنتج^١.

لإنتاج منتجات معينة يحتاج المرء إلى البحث والتطوير في مجال التعليم. وفقًا لخطوات خطوات البحث والتطوير ، يطور هذا البحث منتجات وسائل تعليمية متعددة الوسائل تعتمد على *Adobe Flash CS6* لمهارات القراءة العربية لدى طلاب في فصل عشر.

ب. خطوات التطوير

تطوير الوسائل التعليمية التفاعلية القائمة على الوسائل المتعددة يعد *Adobe Flash CS6* لمهارات القراءة العربية نشاطاً لتجميع وتصميم واختبار فعالية الوسائل التعليمية من حيث جودة المواد وجودة البرمجة وجودة العرض التقديمي. يتم إنشاء وسائل التعليم باستخدام تطبيق *Adobe Flash CS6* الذي يحتوي على المواد مرافق العامة في المدرسة لمهارات القراءة التي يتم تعبئتها بعد ذلك في قرص مضغوط (CD) . تتكون إجراءات التطوير والبحث من عدة مراحل يجب تنفيذها. قام الباحث بتكييف نموذج البحث والتطوير الذي طوره سوغيانا ، نوع البحث من البحث والتطوير له عدة مراحل ،

¹ Nana Syaodih Sukmadinata ، التربوي البحث مناهج ، (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya، 2012)، p. 57.

كما ذكر Sugiyono بعد أن يمكن إظهار الإمكانيات والمشاكل بصورة واقعي وتحديثها ، فمن الضروري جمع معلومات مختلفة يمكن استخدامها كمواد للتخطيط لمنتجات معينة من المتوقع أن تتغلب على هذه المشاكل^٣.

جمع وفرز البيانات في صورة مواد مستفادة في المواد العربية خاصة حول الموضوع مرافق العامة في المدرسة حول مهارات القراءة التي تم تكييفها مع المناهج ومعايير الكفاءة لفئة مهارات القراءة العربية في فصل عشر. من جمع البيانات حول استخدام وسائل ، أخذ المؤلفون المبادرة بتصميم وإنشاء وسائل تعليمية تعتمد على الوسائل المتعددة التفاعلية لبرنامج Adobe Flash CS6 والتي من المتوقع أن تحل المشكلات القائمة.

٣. تصميم المنتج

تحديد الكفاءات الأساسية والموضوعات الخاصة بمنتجات وسائل التعليم التفاعلي Adobe Flash CS6 في الصف العاشر مهارات القراءة العربية مع المواد مرافق العامة في المدرسة. تحديد الغرض من جعل الوسائل التعليمية وفقاً للمنهج والمناهج. في تصميم المنتج ، هناك نشاط آخر تم القيام به وهو عمل المخططات الانسيابية. المخطط الانسيابي هو مخطط انسيابي للتطوير يوفر الصورة النهائية للشاشة التي يتم سكبها في نص برمجي للوسائل . ثم قم بعمل لوحة مصورة يتم تنفيذها مع مخطط انسيابي كمرجع.

أ. مفهوم

تستخدم الوسائل التعليمية التفاعلية القائمة على الوسائل المتعددة تطبيق Adobe Flash CS6 القادر على عرض نص الخطاب والصور والصوت والفيديو. محتويات هذه الوسائل هي مواد حول مرافق العامة في المدرسة والتقييم لتحديد مستوى فهم الطلاب في فهم المواد المقدمة في صورة وسائل تفاعلية مثيرة للاهتمام.

في الصفحة الافتتاحية سيظهر عنوان الوسائل التعليمية ، قائمة الإدخال

³ Ibid., h. 411.

للدخول إلى الصفحة الرئيسية . في الصفحة الرئيسية هناك قائمة المواد ، وتضمن الصور والاختبارات. ستظهر قائمة المواد مادة حول مرافق العامة في المدرسة .تحتوي قائمة المفردات والقواعد على مفردات ومواد نحوية تتعلق بمرافق العامة في المدرسة .قائمة التمرين والإيقاف المؤقت ، سيظهر عرض يحتوي على أسئلة التمرين في صورة أسئلة تتعلق بالمادة مرافق العامة في المدرسة.

ب. أشكال الوسائل التعليمية

تم تصميم هذا النموذج من الوسائل التعليمية التفاعلية المستندة إلى الوسائل المتعددة باستخدام تطبيقات *Adobe Flash CS6* و بتنسيق قابل للتنفيذ (*Exe* .*) يمكن تثبيته وتشغيله على كمبيوتر شخصي (كمبيوتر شخصي). لمهارات القراءة المستقلة.

ج. محتوى الوسائل التعليمية

محتويات هذه الوسائل مادية حسب المواضيع الفرعية والتقييمات .يتم عرض المواد في صورة نصوص قصيرة ، صور ، ومقاطع فيديو تم تكييفها مع المنهج.

د. عرض الوسائل

ستعرض هذه الوسائل النص المعالج والمؤثرات الصوتية والصور ومقاطع الفيديو مرتبة بمجموعات ألوان مثيرة للاهتمام لجذب اهتمامات الطلاب.

٤. التحقق من التصميم

بعد إنتاج المنتج ، يجب التحقق من صحة خبراء المواد والتحقق من صحة خبراء الوسائل .التحقق من التصميم هو عملية من الأنشطة لتقييم ما إذا كان تصميم المنتج ، في هذه الحالة ، سيكون نظام العمل الجديد أكثر عقلانية من النظام القديم أم لا⁴. يتم التحقق من صحة خبراء المواد من قبل خبراء مواد مختارين قادرين على تقييم جودة المواد التي تم تسليمها قبل اختبار المنتج على الطلاب .في حين يتم التحقق من صحة

⁴ Ibid., h. 414.

خبراء الوسائل من قبل خبراء إعلاميين مختارين لتقييم جوانب المظهر والبرامج الموجودة في منتجات الوسائل التعليمية المنتجة.

٥. مراجعة التصميم

بعد التحقق من صحة تصميم المنتج من قبل الخبراء ، تتم مراجعة المنتج وفقاً للإدخال والنقد والاقتراحات من خبراء المواد وخبراء الإعلام بحيث تكون جودة المنتج أفضل ووفقاً لاحتياجات الطلاب.

٦. تجربة المنتج

بعد التحقق من صحة المنتج وإجراء المراجعة التالية في المرحلة التجريبية للمنتج حيث يكون النشاط الذي تم القيام به هو تقييم المنتج الذي يتم تطويره سواء كان متوافقاً مع خصائص الطلاب . تم اختبار المنتج بإشراك طلاب من الفئة ١٠ المدرسة الثانوية دار العلوم الإسلامية سوكوهارجو في تقديم تقييم للبرنامج.

٧. مراجعة المنتج

بعد أن يحصل المنتج على نتائج التجارب الميدانية ، تتم مراجعة المنتج لتحسين ضعف المنتج الذي تم اختباره . تم تعديل المنتج وفقاً لتقييم استجابة الطلاب.

ج. موقع البحث وزمانها

أجريت الدراسة في المدرسة الثانوية دار العلوم الإسلامية سوكوهارجو الواقعة في سوكوهارجو ٣ ، منطقة سوكوهارجو ، برينجسو ريچنسي ، لامبونج ٣٥٦٧٤ ، هاتف: ٠٨٢٢٨٢٤٩٨٣٤٢.

التوقيت تم إجراء الدراسة في نوفمبر - ديسمبر ٢٠١٩ في الفصل الدراسي الزوجي من العام الدراسي ٢٠١٩\٢٠٢٠ ، وتعديل ساعات دروس اللغة العربية في الفصل.

د. موضوع وأغراض البحث

كانت مواضيع هذه الدراسة من طلاب الصف ١٠ في المدرسة الثانوية دار العلوم الإسلامية سوكوهارجو التي بلغ عددها ٣٠ طالباً. الهدف من البحث هو جدوى تطوير وسائل تعليمية تفاعلية متعددة الوسائل على أساس *Adobe Flash CS6* لمهارات القراءة العربية للمشاركين الذين يتم تدريسهم في الصف العاشر من مدرسة الثانوية دار العلوم سوكوهارجو.

و. جمع البيانات وتحليلها

استخدمت أدوات جمع البيانات الاختبارات والمقابلات والملاحظة والتوثيق. الأدوات التي تم جمعها كانت أوراق الاختبار وأوراق المقابلات وأوراق الملاحظات وأوراق التوثيق.

يتمثل التنفيذ لمعرفة مدى فعالية المنتج في تحسين نتائج تعليم اللغة العربية في جمع بيانات الاختبار القبلي والبعدي في صورة خيارات متعددة. تم إجراء الاختبارين القبلي والبعدي قبل وبعد استخدام الطلاب للوسائل التعليمية العربية القائمة على التعليم عبر الهاتف المحمول. علاوة على ذلك ، يتم حساب نتائج الاختبار القبلي والقيم اللاحقة للاختبار باستخدام اختبار t لتحليل البيانات الإحصائية. ومع ذلك ، قبل إجراء تحليل اختبار t ، يتم إجراء اختبارات الحالة الطبيعية والتجانس كشرط أساسي لإجراء تحليل اختبار t . استخدم اختبار الحالة الطبيعية في هذه الدراسة اختبار Liliefors واستخدم اختبار التجانس اختبار F . صيغة اختبار t المستخدمة هي كما يلي ⁵:

$$t = \frac{|\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2|}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{n(n-1)}}}$$

$$\text{Dimana } \sum d^2 = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}$$

معلومة :

$$\bar{Y}_1 = \text{Nilai rata - rata pre test}$$

$$\bar{Y}_2 = \text{Nilai rata - rata post test}$$

$$\sum d = \text{Hasil pengurangan dari } Y_1 - Y_2, Y_1 \text{ adalah nilai pre test dan } Y_2 \text{ adalah nilai post test}$$

$$n = \text{Jumlah siswa}$$

⁵ Kadir, Statistika Terapan: Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian (Depok: Rajawali Pers, 2017), h.144.

المراجع

- A. Akrom Malibary, and Dkk.. *Pedoman Pengajaran Bahasa Arab Pada Perguruan Tinggi Agama Islam*. Jakarta: Proyek RI Pengembangan Sistim Pendidikan Agama Depag, 1976.
- Adelina Hasyim, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah.*, Yogyakarta: Media Akademi, 2016.
- Ahmad Fuad Efendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Malang: Misykat, 2004.
- Ahmad Izzan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Cet. I, Bandung: Humaniora, 2004.
- Ahmad Warson Munawwir, *Al-Munawwir: Kamus Arab-Indonesia*, Surabaya: Pustaka Progresif, 1997.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- Daryanto, *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- Emzir, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Farida Rahim, *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Cet. I, Bandung: Angkasa Bandung, 2008.
- I Made Teguh, I Nyoman Jampel, Ketut Pudjawan, *Model Penelitian Pengembangan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Ichwan K, *Membuat Media Pembelajaran Dengan Adobe Flash CS6*, Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2015.
- Kustandi, Cecep, and Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2013.
- Lestariningsih, Lestariningsih, 'Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Dengan Teknik Balainang Melalui Media Buku Bergambar Pada Siswa Kelas 1 Sd Negeri Karangduren 3 Tenganan Semarang', 2009
- MADCOMS, *Adobe Flash Profesional CS6 Untuk Pemula*, Yogyakarta:

- Penerbit ANDI, 2012.
- Martini S Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2007.
- Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru.*, Jakarta: Gang Persada, GP) Press, 2013.
- Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Mustofa, Syaiful, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, Malang: UIN-Maliki Press, 2011.
- Nasution, S, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar-Mengajar*, Jakarta: Bina Aksara 1990.
- Rahman, Anwar Abd., 'Keterampilan Membaca Dan Teknik Pengembangannya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *Diwan : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, Vol. 3.2 No. 155. 2018.
- Rayandra Ashyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta, 2013.
- Riduwan, 'Metode Penelitian Skala Likert', Universitas Pendidikan Indonesia, 2009.
- Sadiman, Arief S, and Dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- Santyasa, I wayan, 'Landasan Konseptual Media Pembelajaran', 2007
<<http://www.freewebs.com/santyasa/pdf2/Media-Pembelajaran.pdf>>
[accessed 24 January 2020]
- Setyosari, Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013.
- Soemarjadi, Muzni Ramanto, and Wikdati Zahri, *Pendidikan Keterampilan*, Jakarta: Depdikbud, 1991.
- Sri wahyuni, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Adobe Flash Cs6 Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X Sma Negeri 1 Depok', Universitas Negeri Yogyakarta, 2018. <<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>>

- Sudjana, N, and A Rivai, *Media Pengajaran*, Bandung: Penerbit CV Sinar Baru Algensindo, 2002.
- Sudjono, Anas, *Pengantar Statistik*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012.
- Sulastri, 'Pengembangan Media Pembelajaran Arabic Thematic Video Pada Keterampilan Berbicara Bagi Siswa Kelas VII MTs', *Lisanul' Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 5.1, 2016.
- Susanti, Affrida Zulfiana, 'Jenis – Jenis Media Dalam Pembelajaran', *Artikel Mahasiswa Fakultas Agama Islam, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 2016, 1–16
- Suyanto, M, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2005.
- Syaiful Gala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran*, Cet. 6, Bandung: Alfabeta, 2005.
- Tarigan, Henry Guntur, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa Bandung, 2008.

الملحقات